

CENA: 6,90 EUR

Joker

254

september 2014

črkožer: Vitez iz sedmih kraljestev

testis: MS surface 3 pro

prihajajo VR-prikazovalniki

Gamescom: 24 strani oznanil iger

Hearthstone

The Sims 4

Diablo III Ultimate Evil Edition

Risen 3

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 254
september 2014
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti, Quattro, Šerlok

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!



OZNANILA

Ne pomnimo, da smo že kdaj spravili skupaj toliko oznanil, najav in privjujev. Zgodila sta se dva sejma in pričenja se zadnje četrtletje, najbolj dobičkanosni čas v letu, zato je novosti na obzorju res ogromno. Mi že oljimo džojpede, umerjamo miši, sesamo sramke iz tipkovnic in prepihavamo internetne kable. Zima prihaja!

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Fabrike energijskih pijač so že od pamtiveka kričeči sponzorji igralskih dogodkov. Tudi tekmovalce pogosto vidiš pred dvobojem v Starcraftu 2 zvrniti pločevinke red bullov, monsterjev in podobnih zvarkov. Žlampanje kofeinskih pripravkov je računalničarjem seveda domače, saj svoje dejavnosti radi vlečejo pozno v noč. Naj gre za haxxorje, ki imajo kavni avtomat vgrajen v računalo, ali igralce, ki si kokakolo kupujejo na zalogo v hektolitrih.
Toda odpiranje piksen s takimi ali drugačnimi živalmi v imenih ni samo stvar situacije, ko moraš ostati buden, ker tvoj ceh do enih zjutraj še ni uspel fentati šefa v WoWu. Zadnja leta sem imel spričo bolezni že večkrat resne težave s spalnim ritmom in sem posledično posegal po opisanih pripravkih, ko je bilo pač treba kakšno stvar nujno postoriti. Ob tem sem skorajda naključno pogruntal, da se nafilan s kofeinom, tavrinom in sličnimi poživili občutno bolje odrežem v nalinijskih kompetitivnih špilih.
Ne gre za moj pristranski vtis. Tovrstni naslovi danes poznajo vseh vrst orodja za statistično sledenje uspehom, ki ti z vsemi mogočimi ratingi, procentualnimi izkupički in natančnostmi zadevanja povedo, koliko obvladaš. Številke ne lažejo. Ob energijskih pijačah klikam hitreje v Starcraftu 2, bolje postavljam heroja v LoLu, natančneje zadevam v World of Tanks in v splošnem laže sledim kaotičnemu dogajanju na zaslonu. S tem večkrat zmagam. V nekaterih naslovih je bil odmik od moje povprečne učinkovitosti prav strašljiv. Logično je, da ti poživila zvišajo fizične in miselne sposobnosti, saj je to njihov smisel. A videti oprijemljiv učinek, odtisnjen v procentih zmag v igrah, je razburljivo.
A pozor: za pitje teh zvarkov plačaš ceno, višjo od evrske v trgovini. Te pijače so ena sama ogromna uničujoča svinjarija umetnih barvil, dodatkov in zgoščenega sladkorja. Bržda največja, kar jih lahko najdeš na policah trgovin. Pred meseci so bila razpvita poročila, da je v Združenih državah več ljudi umrlo zaradi pitja monsterjev. Dokazanega ni bilo nič in v vseh primerih je šlo za osebe s prirojenimi srčnimi težavami, ki bi imele bržda probleme že ob pretiravanju s kavo. A če ne drugega, ti to pove, da teh pločevink ni pametno metati vase serijsko. Namečkoma se telo na kofein in podobne spojine navadi, zato njihov učinek zbledi. Soldatje to dobro vedo in se jim pred akcijo odrekajo, da se organizem sčisti in imajo kofeinske žvečilke nato predvideni efekt v boju – da jih zmorejo držati zbrane tam do oseminštirideset ur. Kot povsod naj tudi tu velja zmernost. Winrate gor ali dol. **Aggressor**

PIČLI PODPORNIKI

Na pročelju so človečki iz simulacije človečkov.

Ducatkrat sem užil blišč ameriškega E3ja, izkusil drugačnost Tokyo Game Showa in nekajkrat praznoval igre na megalomanskem Gamescomu. A zlepa ne bom pozabil svojega začetnega velesejmarjenja na londonskem ECTSu leta 1995. Kot igralski pisunček izza železne zavese sem prvikrat stopil v središče industrije in se nevajen tovrstnih prireditev deško divil nad dogajanjem. Razstavni prostori so bili dvonadstropne kulisaste utrdbe, MicroProsova recimo v tematiki vesoljske ladje Enterprise. Pri Acclaimu je stala večmetrska gorila iz pretepačine Primal Rage, na Oceanovem placu so se mlatili karatejci in Full Throttle je promoviral rednekovski bajker na čoperju ter s konfederacijsko zastavo. Sony je evropsko predstavitev playstationa pospremil s carskim videozidom iz petindvajsetih katodnih televizorjev. U.S. Gold, ki je bil nastanjen v nekem hotelu, pa nas je na prizorišče dostavljal z limuzinami. In vimenozih najemnic, ki so talale gudije in se dale fotografirati, je bilo mnogo več, kot jih je tedaj panogi pritikalo. Bil sem kot Janezek v Disneylandu oziroma Fata u Interšparu.

Na smenju kažejo igralno različico, iz katere napišeš vzdušen privju, pripete podobice pa nikakor ne odražajo resnične podobe. Založbam so bolj v interesu objave retuširanih bližnjih pogledov pod nenavadnimi koti. Kar poglejte naše napovedi nekaj strani naprej. Zvečine so tam podrobno zmodelirani avtomobili, športniki, bojevniki ali pošasti od blizu. Edina razlika med umetno sliko od Fife 15 in ono od Pro Eva 2011 je v barvi Messijevega dresa.

Za današnje pojme, ko je bil na kölnskem razstavišču zgolj štant od League of Legends večji od celotnega takratnega londonskega centra Olympia, je davni ECTS kot vaška prireditev. Zdaj so denarji postoterjeni, gromozanski displeji privzeti in spektakel neprimerno večji. Milijardna industrija ne dela več igric, marveč obilne svetove, ki tekmujejo z resničnostjo. Gamescom pa ni sejem neke nišne robe, marveč večstotisočglavi festival enega najmočnejših področij domišljije. Stotine milijonov gejmerjev komaj čaka na naslednjo pošiljko iz teh tovarn zabave. Sam pa se, medtem ko komolčarim skozi neskončne množice igralcev World of Tanks, League of Legends in drugih podobnih modernih špilov, ki jih komajda razumem, sprašujem po smislu lastne poklicne prisotnosti.

Ker je prireditev odprta, se lahko nad vsebino raduje vsakdo. Predvsem pa je, oziraje na sodobne trende, moč dogajanje podrobno spremljati po spletu. Večina najav in podobic zaokroži naokoli še pred sejmom in videa se že za časa prireditve na netu nabere toliko, da moreš doma ali v službi od jutra do večera buljiti v napovednike ter posnetke igranja. Odlično za javnost, slabo za novinarje, sploh za tiste iz tiskanih medijev, saj nimaš na takem dogodku nobene ekskluzivnosti.
Šel sem seveda na mnogo pričakovani Sonyjev in Microsoftov 'medijski dogodek', čakal v vrsti, se pregovarjal, ker me niso našli na seznamu, in nato sedel v zadnji vrsti na skrajni levi. Blažev žegen, kajti konferenci sta bili, kot preteklih šest let, itak streamani po netu. Da je bilo tam moč videti Hidea Kojimo v živo? Hja, bil je velik kot lego striček, zato sem njegovo obličje gledal na velikanskem zaslonu – enako kot milijoni po svetu. Nadalje sem bil povabljen na mnoge zaprte predstavitve 'gameplaya' v poseben, 'poslovni' oddelek razstavišča, ki je za ruljo zaprt. The Witcher 3 je imel tam tričetrturno predstavitev Geraldovih pustovščin, da bi se novinarji karseda prepričali v nadmoč naslova in skušali vtise čimbolj slikovito deliti z javnostjo. Krepko sem razmišljal, kako naj ubesedim epskost videnega. Ob povratku pa sem videl, da so vsi dotični videi že na netu in pravzaprav old news. Jebeš to.
Svoje čase, ko je bil net bolj piškav in ekrani manjši, je bilo drugače. ECTS in E3 sta bila le za posel, nič obiskovalcev z ulice. Splet ni bil tako mogočen, instanten in brezšivno vpet v naš življenjski stil. Zato so bile igre tam predočene premierno in ljudje so potrpežljivo čakali na revije, kjer so prvič videli slikice novih špilov. Kakšen video neki ali milijon popoldanskih opinion makerjev. Moje raportiranje je v resnici prinašalo novice, četudi dva tedna po dogodku. Založniki so se tega zavedali in so se do maloštevilnih igralskih medijev obnašali spoštljivo ter z nami neposredno sodelovali. Praktično vse igre za opis smo dobivali iz inozemstva in sestanki s PRovci na sejmih so bili samoumevni ter topli.
Danes te romantike ni več. Na novinarski dan se na razstavišču tare petdeset tisoč folka, med katerimi je manjši del zaresnih poročevalcev, ostalo pa pač taki i onaki blogerji, videoblogerji z goprojkami na ramah, twitcherji, ljudje s 'stranmi' ... Press izkaznica je brez vrednosti, nihče nam ničesar ne šenkava in povsod stojiš v vrsti, ker imaš pred sabo trop najstnikov, ki so se novinarsko akreditirali z navedbo forumskih sporočil. Gospodične za stike s sedmo silo, s katerimi poredko kontaktiram, saj robo zvečine dobivamo od slovenskih razpečevalcev, imajo komajda čas za stisk roke. Čaka jih pogovor s človekom, ki je reporter v živo in kamerman v enem. Ali prešernejše druženje z ekipami od velikih občil tipa Eurogamer. Slovenija navsezadnje sodi med 'emerging markets', kjer založniki vlagajo le v trgovinsko dekoracijo in kataloge veleblagovnic, (citiram) *"with zero budget for magazines."* V znamenje dobre volje dobim skledico kikirikijev in komplementarni red bull.
Gamescom ni razstava otipljivih izdelkov, kakršni so avtomobilistični šovi ali sejmi zabavne elektronike. Videti avto v živo in sesti vanj v primerjavi z njegovo fotografijo je ekskluziva. Izdelki našega področja pa so v vsakem primeru vidni le na zaslonu, tam ali od doma. Resda sejem omogoča tako imenovani 'handson', torej možnost igranja, kar nekaj kakopak pomeni. Ampak neke blazne vrednosti pa v naših očeh vseeno tista miniigralna seansa nima. Le od redkih demotov kaj odneseš, saj si v največ primerih vržen v večigralske partije, kjer ti v tistih desetih minutah ni kaj dosti jasno, zato solersko strelјaš v tri dni. Ozka izkušnja ti v oblikovanju novice pomaga komaj kaj.
Še en element poročanja, ki me blazno moti, so screenshoti, torej slikice iz iger, ki so obvezen sestavni del oznanilnih prispevkov. Praviloma so že desetletje za en falus oziroma potvorjeni. Na smenju kažejo igralno različico, iz katere napišeš vzdušen privju, pripete podobice pa nikakor ne odražajo resnične podobe. Založbam so bolj v interesu objave retuširanih bližnjih pogledov pod nenavadnimi koti. Kar poglejte naše napovedi nekaj strani naprej. Zvečine so tam podrobno zmodelirani avtomobili, športniki, bojevniki ali pošasti od blizu. S kamero od zadaj in elementi vmesnika statična slika iz The Crew ne privablja pogledov, natančno zmodeliran bemfl od blizu pa. Ker z enakimi grafikami strežejo Driveclub, Asseto Corsa in Forza Horizon 2, jih lahko brez škode zamenjam. Ali objavim tiste od Need for Speeda izpred treh let, saj so bile enake. Slično je pri športnih simulacijah, kjer je edina razlika med umetno sliko od Fife 15 in ono od Pro Eva 2011 v barvi Messijevega dresa. Najhuje je, da smo pri tem izkrivljenem marketingu z objavljanjem neresničnih podobic soudeleženi.

Toda kakor je vse zapisano za nas dejansko drži in se znotraj cirkusa mnogokrat počutim nebogljenega in nespoštovanega, dam negativno razmišljanje vnemar. Mesečnik Joker sicer ne more tekmovati s takojšnjostjo in multimedijskostjo internetnega video-prikoritnega poročanja, kakršnega se grejo servisi z veliko denarja in poklicnimi ekipami. A nam navsezadnje ni treba. Delamo drugače in naše geopomanjkljivosti ter starošolski pristop kompenziramo z bogastvom izkušenj, načinom komuniciranja in drugačnim pogledom, ki ga industriji primanjkuje. Za to dodano vrednost, ki gre nad količinsko naštevanje in omenjanje boljše grafike, se vselej iskreno potrudimo. Obisk prireditve ob koncu dneva vseeno doprinese informacije, četudi se moramo redno posluževati partizanskih taktik, saj Jokerjeva vizitka še zdaleč ne odpira vseh vrat. Zanosa poln zato stopim naprej, pri čemer sem ipak hvaležen svojemu kartončku TISK. V biznis centru dobim arašide in poživilne pijače ter si s karizmo +3 ogledujem ter preizkušam igre, za katere navadneži na razstavišču taborijo po dve uri. Nekaj je.
Poleg tega je Gamescom središče dogajanja mojega priljubljenega hobija, ki bo del mene celo življenje. Tisočkrat sem se že streljal, skakal, dirkal in tepel pošasti, pa me novitete vedno vnovič presenetijo in navdušijo. Komaj čakam, da razsekam orka dvoje v Shadow of Mordor in se povzpnem na Našo gospo v Assassin's Creed: Unity. Za Mario Party 10 že vnaprej vem, da se ga bo doma igralo celo leto. Tudi superjunačkov in supervilančkov v Lego Batmanu 3 se prav po otroško veselim. Najbolj cedečih slin pa pričakujem Witcherja 3, nove stopničke meni ljube zvrsti. In ko hodim od štanta do štanta ter gledam dogajanje na ekranih, pozabim na razvrednotenje svojega poslanstva, temveč, kakor veli slogan dogodka, praznujem igre. Takrat se v oči vrnejo zvezdice, ki ne svetijo nič manj kot tistega davnega leta 1995.

David Tomšič

Finančne posledice davnega izpada PSNja …

… za Sony ne bodo tako resne, kot jih bo utrpela Slovenija zaradi sodbe glede tožbe nekdanjih varčevalcev Ljubljanske banke. Sony bo moral na rovaš izvensodne poravnave plačati kakih 15 milijonov dolarjev, vendar ne v gotovini, temveč v obliki digitalnih dobrin, kot so starejše igre za PS3 ali PSP, naročnina na servisa Playstation Plus in glasbeni Music Unlimited. Tega bodo, če bodo hoteli, deležni vsi ameriški igralci, ki so imeli PSN-račun pred 15. majem 2011. Zadeva se vleče vse od spomladi 2011, ko je vsa mreža za povezovanje playstationov PS Network zaradi hekerskega napada ugasnila za nič manj kot 24 dni. Morda pa Sonyju ne bo treba storiti niti tega, saj mora poravnavo odobriti še sodnik, za kar je časa do maja naslednje leto. Firmi gre drugače dobro, saj je po dolgem času objavila dobiček, za kar je v veliki meri zaslužna znamka Playstation. PS4 se prodaja bolje od xboxa one in je nekje pri sedmih milijonih kosov (XBO pri petih), vita se nekako drži, dosti cekina pa prihaja od naročnin na PS Plus, ki je na PS4 obvezen za večigralstvo.

Amazon je pobasal Twitch



Že od pomladi smo čuli ponavljajoča se šušljanja, da naj bi bil Google pripravljen kupiti najbolj priljubljeni spletni servis za videoprenose igranja, Twitch. In to za nič manj kot milijardo ameriških dolarjev. Toda konec avgusta je v nenadnem preobratu kupec postal Amazon! Vsota je slična, namreč 970 milijonov dolarjev ali 735 milijonov evrov. Na površju se kaj prida ne bo spremenilo, saj bo Twitch ohranil ime in neodvisnost. V Amazonu pa vidi predvsem obilno finančno zaledje za širitev. Vsekakor izjemen podvig za servis, ki je bil ustanovljen šele pred dobrimi tremi leti, danes pa na njem mesečno predvaja milijon streamerjev, ki jih gleda 55 milijonov navdušencev. Prav tako sta stranki Sony in Microsoft, saj Twitch uporabljata tako PS4 kot xbox one. In zakaj se je Google umaknil Amazonu? Menda spričo zakonodaje o konkurenci, saj je pod njegovim okriljem že YouTube, Twitchev poglavitni tekmec.

Vnovič v Dol ledenega vetra



Na krilih uspeha poizdaje obeh Baldurjev se je Beamdog spravil na Icewind Dale, še eno staroslavno Biowarovo frpjko iz leta 2000. Obogatili jo bodo v enaki maniri, kar pomeni večje vidno polje na rovaš višje ločljivosti, malenkostne grafične popravke in mnogo dodatne vsebine. Med slednjo sodi šest razširjenih kvestov, veliko artefaktov in številni uroki ter lastnosti likov, ki smo jih videli v obogatenem drugem Baldurju. Eden takih detajlov je možnost igranja s polorkom. Špil bo s sodelovalnim multiplayerjem vred prišel tudi na tablice, mala novost pa bo štorijalni modus, v katerem se ne bo dalo umreti. Vključena bosta tudi oba dodatka. Za obuditev spomina: Icewind Dale je Baldurju podobna igra z druščino šestih likov, ki jih zastavimo spočetka. Pustolovščina je dosti bolj premočrtna, blodnjaška in osredotočena na boj. Izid letos.

Zaradi kraje v igri pred zaresno sodišče?

Bi morali zaradi kraje šlema v Elder Scrolls Online ali sablje v neki drugi masovnici pred pravega sodnika iz mesa in krvi? Nekateri v britanskem parlamentu menijo tako. Poslanec Mike Weatherley je predlagal zakon, ki bi krajo navideznega predmeta uvrstila med kazniva dejanja. Če je igralec meč in čarobno ogrinjalo kupil za 500 evrov, naj tat dobi enako kazen kot za olastninjen petstotak v pravem življenju, se priduša glavni svetovalec premiera Davida Camerona za področje intelektualne lastnine.
Nekatere nalinijske igre krajo predmetov strogo prepovedujejo (World of Warcraft), pri drugih pa so tatvine in prevare del osnovne igralne mehanike (Eve Online, Travian), naj bo prek igralnih dialogov, ukazov 'steal' ali pošiljanja vojske v nasprotno gildo. Če bi bilo vsako tolovajstvo opremljeno s položnico državi, bi slednje instantno propadle. Vseeno pa je predlog zagrizel v še vedno nedorečeno pravno uganko: ima predmet v igri vrednost v pravem življenju?
Da je meja tanka, kažeta dve sodbi. Prvo so leta 2008 izrekli neki Japonki. Razbesneli mož jo je prijavil, ker se je infiltrirala v njegov račun na MapleStory, njegov lik ločila od virtualne žene in ga ubila. V zapor ni šla zaradi uničenja virtualne lastnine, temveč zaradi nepooblaščenega vdora v računalnik.

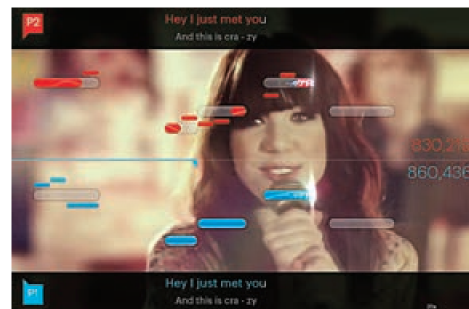


Kraje in prevare so v Eve Online vsakdanje. S pravim denarjem igralci kupujejo valuto ISK, ki kroži po blagajnah korporacij. Najbolj znan rop zakladnice je odnesel kar za 33.000 evrov ISKa!

Mejo je v drugem primeru, enem redkih tovrstnih, po mnenju sodnice leta 2012 prestopil danski mulc v igri RuneScape. Odšel je do vrstnika in ga tako prebunkal, da mu je slednji v igri prepustil amulet in masko. Danska sodnica je razsodila, da predmeta sicer nista oprijemljiva, a da jima vrednost vseeno dajeta čas in trud, ki ga je trinajstletna žrtev vložila vanju. Sodba je sporna zato, ker bi bilo moč nasilneža obsoditi že zaradi tepeža druge osebe, a so ga na javna dela poslali ravno zaradi virtualne kraje, kar je precedens.
Poslančev predlog je trapast, ker so kraje računov (dobro opremljeni lik za RuneScape gre na Ebayu tudi za 50.000 evrov) skupaj z ostalimi hekerskimi praksami v zakonodaji že zdaj opredeljene kot ilegalne. 'Legalna' kraja v MMOjih pa je navadno primerno urejena. Sprejetje zakona bi Britancem onemogočilo udejstvovanje v številnih igrah, ki simulirajo kruti svet s spletkami in ropi vred. A taka zakonska prepoved ne bi povsem presenetila. Sodišče Evropske unije recimo nedavno ni bilo daleč od prepovedi hiperpovezav na spletu z argumentom kršitev avtorskih pravic, čeravno je to v nasprotju z zdravo pametjo.
Torej, kdorkoli je Weatherleyju, aktivnemu igralcu WoWa, sunil tista ogrinjala, naj se mu za dobrobit skupnosti in razuma čimprej opraviči!

Karaoke prihajajo na PS4

V naši deželi petje karaok ni najbolj priljubljeno in še največ smo na matrico ter zaslonsko besedilo krulili s SingStarom. Ta priljubljena pevska zabavnica za playstation je ravno letos praznovala desetletko. A čeprav je doživela prek trideset različnih izdaj, ki so se prodale v 26 milijonih kosov, se je naposled izpela, saj je zadnja kompilacija Back to the 80s izšla 2011. Zdaj Sony za pozno jesen pripravlja vnovičen zagon na novi konzoli, oklican Ultimate Party. Ta bo prinesel trideset popevk iz različnih obdobij, od Elvisa prek Jacksona in Adele do Gage, seveda pa jih bo moč dokupiti še celo vrsto po okoli dva evra za komad. Baje, ampak res samo baje bo nekatere kupljene za playstation 3 možno zastonj uvoziti semkaj.



SingStar, ki je štartal na playstationu 2 leta 2004, ostaja prepoznaven tudi na štirici. Le videospoti bodo tokrat v HD in točk mali milijon.

V osnovi okolje ostaja nespremenjeno. Na zaslonu se vrtita uraden videospot in besedilo, pevec ali duet pa mora s karseda pravilno višino glasu odpeti zapisano. Programerji pravijo, da mrmranje in lalalanje to pot ne bo uspešno, saj bo program poleg intonacije razločil tudi odpeto vsebino. Ocenjevanje se bo po novem s kvote 10.000 pik premaknilo na tri milijone, nad čemer skupnost ni navdušena. Med novosti sodi še močnejša sociala, saj bo mogoče svoj jodlež deliti prek Facebooka in Twitterja. Takisto bo moč objavljati fotke, ki jih bo škljocnila in oplemenitila kamerica ter izzivati z rezultati prijateljčke.
Dasi bo z igro združljiv brezžični mikrofon iz prejšnje generacije, le-ta ne bo obvezen. Peti bo namreč možno kar v androidni telefon ali iphone s singstarjevsko aplikacijo. Programček bo poleg simuliranja majka nudil še preverjanje rezultatov in sestavljanje predvajalnih spiskov. Sicer je to posrečen domislek, vendar upamo, da bo Sony za potencialne novince pripravil tudi pakete z zaresnimi mikrofoni. Petje in opletanje s telefonom pač ni priročno, v kar smo se že prepričali.



Vidiš nenavadnost na promocijski fotki? Telefon ima mikrofon vendarle na spodnji strani, zato bi ga morala imeti pevca obrnjenega naokoli. In le kakšen je užitek držati deščico ter peti vanjo?

Na Otoku odločnejši pohod proti piratstvu

Pod Big Benom so sklenili, da zaščitijo svojo 'kreativno' industrijo, zlasti filmsko in glasbeno, ki v letni proračun prispevata sto milijard evrov. Eden od elementov llistine za digitalno ekonomijo je policijski oddelek Intellectual Property Crime Unit, dočim je cehovska zbornica Federation Against Copyright Theft uspela zlobirati, da morajo operaterji voljno sodelovati. To so dosegli s preprosto 'kupnino' 750.000 funtov vsakemu za "vzpostavitev sistema za preverjanje, kdo nepoboljšljivo downloada warez." V bodoče bodo vsem zasačenim pošiljali najprej opomine, nato pa že drugačne pozive.



Del protipiratske ofenzive britanskih oblasti je tudi oglaševalska kampanja na sumljivih straneh. Ker je reklamiranje plačano, s tem neposredno finančno podpirajo sandokansko gibanje.

Da so vzeli stvar resno, pričata policijsko zajetje več imenikov s torrenti. V svarilo javnosti pa so se skrajno znesli nad nekim bednim angleškim piratkom. Ta je v kinu pred leti s kamero posnel Hitre in drzne ter 'cam' distribuiral linijsko in ploščkovno. Ker je 25-letnik uporabljal isti prepoznavni nick Thecod3r tako na gusarski sceni kot na socialnih omrežjih, so ga plačanci studia Universal hitro izsledili. Sodnik je prejšnji mesec razsodil, da si je njegov tresoči posnetek z zanič zvokom ogledalo 700.000 ljudi, s čimer je filmarje oškodoval za tri milijone evrov. Ker po njegovem fant ne kaže nikakršnega obžalovanja, marveč je svoj odnos potrdil z domišljavo FB-izjavo *"Seven billion people and I was the first. Fuck you Universal Pictures!"*, ga je v keho je poslal za nič manj kot triintrideset mesecev. To je prva tovrstna obsodba na svetu in zna v Veliki Britaniji rabiti kot sklicevalni primer.
V Sloveniji se kaj takega na lokalnem nivoju ne bo zgodilo, saj je naša 'oškodovani' sektor, naj bo filmarski, glasbeni ali igričarski, premajhen in preveč skregan med seboj. Policija pa ima za to področje enega celega človeka. Zaradi tega šentflorjanski piratski sajti dobro živijo in jih v svoje mreže brez slabe vključujejo vsi oglaševalni servisi. Kvota obiska pač velja! Tako iskalci komunistične robe mimogrede izvejo za ceno banan v Lidlu in ponudbo strešne kritine. Pobuda bo morala priti od zunaj, bržda z evropskega nivoja. Dotlej bomo Holivud še naprej prikrajševali za stotine milijonov.



Oglas od Federation Against Copyright Theft takole poziva ljudi, naj prijavijo filmsko piratiziranje. Nas zanima, kakšna je uspešnost. Še bolj pa, kaj bi se v takem primeru zgodilo na Slovenskem.

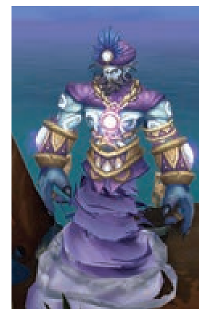
Revolucionarne slušalke

Moder je bil Steve Jobs, ko je rekel, da ljudje mnogokrat ne vedo, kaj bi radi, dokler jim tega ne daš. Revolucionarstvo je, da pokažeš pot, predstaviš nekaj povsem neobičajnega, razmišljaš izven okvira. Seveda je možnost, da raja idejo sprejme, temu primerno majhna. Prav radovedni smo zato, kakšna bo prihodnost slušalk sightsound, ki napovedujejo premikanje meja. Takole pravijo v svoji najavi: *"Predstavljaj si družabno omreženost skozi svoje oči. Predstavljaj si prostoročno zajemanje spominov, medtem ko hodiš po ulici. Predstavljaj si, da cel svet gleda, kar zreš ti, in obenem posluša isto glasbo."*
Sightsound so v osnovi visokokakovostne slušalke, ki predvajajo muziko iz lastne shrambe ali modrozobo s telefona. Pri tem početju baterija zdrži štiri ure, nakar jih je moč uporabljati vrvično. A poglavitna lastnost naglavne priprave je vdelana širokokotna kamera, ki vidi, kar vidi nositelj. Kamera zna fotografirati in snemati video tja do razločljivosti 1080p, komandiranje pa je bodisi glasovno, bodisi s tapkanjem po ohišju. Kar šest mikrofonov obenem omogoča brezšumno zajemanje zvoka. Posneto gre lahko skozi mobidično aplikacijo instantno na Facebook, YouTube ali Vimeo ter še kakšen grafični filter je moč pri tem vklopiti.



Slušalke, ki snemajo video in fotografirajo? Kdo ve, morda točno to nucamo, a nismo vedeli. Na vsak način bodo take priprave s skritimi očesi pomenile nov korak pri vdoru v zasebnost.

"Pomislite na Beats, cepljen z Instagramom in goprojem," nadaljujejo snovalci tega čudeža tehnike. Zamisel ni napačna, vse pa je odvisno od tega, kako se bodo visokoleteče besede izkazale v praksi. Omenjanje najboljše adrenalinske kamere in stomilijonskega fotkastega servisa je precej drzno. Uporabnike ne bo razveselilo, če video v živo naposled ne bo HD, marveč neka bedna kockavost. (1080p se zdi velik zalogaj za pretočnost). Softver zna imeti felerje, naušniki pa bodo nemara neprimerni za športno rabo. A morda bo nasprotno produkt uporaben in kakovostno izdelan. Slušalice sightsound, ki so jih napovedali za začetek 2015, konec koncev ne bodo poceni. V prednaročilu jih tržijo po 350 dolarjev plus davek, kasneje bo cifra 500. Če pridejo v Evropo, to pomeni blizu pol jurčka naših!

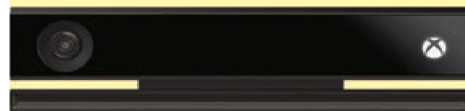


Robinovo nagrobništvo
S smrtjo Robina Williamsa nismo izgubili le odličnega komika in igralca, marveč tudi navdušenega gamerja. Navsezadnje je svojo hčerko poimenoval po princesi Zeldi! Rad je sestavljal močne PCje za igranje, med najljubšimi naslovi pa sta bila oba Portala, Call of Dutyji in World of Warcraft, kjer je rad zafrkaval ljudi v dražbenih hišah. Ni čudno, da so zanesenjaki Nintendo in Blizzard glasno prosili, naj možakarju v svojih igrah postavita spomenike. Medtem ko so Japonci le namignili, da morda kaj postorijo v naslednji Zeldi, pa so Nevihtniki pljunili v roke in v deželo prihajajočih Warlords of Draenor že nametali kupček skritih spominkov. Prvi, ki so ga dokumentirali igralci bete, je duhec iz svetilke Robin, ki povzema Williamsovo kultno upodobitev taistega v risanki Aladdin z vzkliki, kakršen je "INFINITE COSMIC POWER!" Tak bi se podal tudi kakemu šefu.

Sexfit, modrozobi merilni penilni rinček
O sodobnih, povezljivih seksualnih igračkah smo že pisali, a tedaj očitno še nihče ni prišel na idejo nakurčnega obročka, ki šteje vbode. No, britanska firma Bondara je zdaj storila prav to. Sexfit je nov primer nosljive visoke tehnologije, take, ki si jo gospod namesti na gonopodij. Kakor športne zapestnice štejejo korake, pospeškometri v tej napravici beležijo premike in statistiko sporočajo mobidični aplikaciji. Porivač lahko partnerki po koitusu natančno pove, koliko metrov ga je fasala in s kakšno frekvenco. Zadeva je opremljena celo s svetilnimi diodami in vibratorjem, ki operaterju sporočata, če je nabijanje ritmično. Seveda ne gre brez podatka o izgubljenih kalorijah, možnosti šeranja dosežka s skupnostjo in različnih profilov za več podložnic. Za nameček objemka že sama po sebi vzdržuje soldatovo stoičnost in obenem ženski nudi ekstra užitke. Kamere, MP3-predvajalnika in laserjev pa ne omenjajo. Zaenkrat je sexfit še v prototipni fazi, zato nista znana ne datum, ne cena.



150 evrov za ločeni kinect
Kamera kinect je bila po Microsoftovem mnenju najprej absolutno neločljiva od xboxa one, nakar jih je ob pridobivanju prednosti PS4 srečala pamet in so zadevi ločili. Tako je moč še vedno kupiti xbox one s kinectom za 500 evrov in brez njega za 400, triočesno čudo pa bo od oktobra naprodaj tudi ločeno. Ne za stotaka, marveč za 150, in nič ne kaže, da bi bila zraven kaka igra. Hecna logika, ki daje misliti, da Microsoft preprosto tipa trg in ocenjuje odziv. Menimo, da bo slab, tudi zato, ker je podpora kinectu nevznemirljiva. Lahko fitnesiraš, tepeš in se hecaš v športnih arkadicah, to je to.



Pod značko radeon poslej tudi SSDji

Ob nazivu AMD radeon najprej pomislimo na grafične kartice. Toda AMD pod to znamko že tri leta prodaja tudi pomnilniške module. Ne dela jih sam, marveč prelepi izdelke zunanjih dobaviteljev, kot Mercator pivo. Repertoar naprav je prejšnji mesec razširil, kajti isto je storil s SSDji, ki nosijo polno ime AMD radeon R7 SSD. Dobavlja mu jih OCZ, zato je v njih njegov krmilnik barefoot 3 M00. Po zgradbi in hitrosti so nekje med OCZjevima nizoma vertex 460 za domače uporabnike in vector 150 za zanesenjake ter so primerljivi s Samsungovimi modeli evo 840. Velikostno so na voljo v izvedbah s 120, 240 in 480 gigabajtov. Žal pri kalifornijskem podjetju menijo, da njihova nalepka upravičuje desetak evrov višjo ceno od ostalih izdelkov –160 evrov za 240-gigabajtno inačico. Linija je namenjena tistim sestavljalcem računal za igre, ki se jim ne da ukvarjati s podrobnostmi. Sedaj lahko ves hardver naberejo iz rdečega tabora in so ob tem gotovi, da se bo med seboj razumel.



AMD je za izdelavo svojih SSDjev firmo OCZ izbral zato, ker je ta pod okriljem Toshibe. Tako ima zanesljiv dostop do čipov NAND flash.

Še v dvatisočdesetem je pred to znamko stal drug naziv: tisti kanadskega podjetja za grafične čipe ATI, ki ga je AMD kupil. No, Kanadčanov niso pozabili, kajti do tridesete obletnice ustanovitve ATIja, ki bo prihodnje leto, kanijo imeti celoletno 'Praznovanje tridesetih let inovacij v igrah in grafičnih tehnologijah'. Kaj točno bodo dvanajst mesecev čarali, še niso razkrili, za začetek pa so na svetlo dali novo grafično kartico, radeon R9 285. Sodi med radeona R9 280 ter 280X v višjem srednjem razredu pri 250 evrih, kot taka pa tekmuje z geforcem GTX 760. Čeprav podjetje ob splovitvi pred dnevi ob tem ni delalo trušča, gre za bistveno osvežitev grafičnega čipa. Ta odslej za hrambo sličic v pomnilniku kartice uporablja novo tehniko stiskanja. Rezultat naj bi bil ta, da je novinka enako hitra kot R9 280, čeprav ima tretjino manj pomnilnika in tretjino ožje vodilo do njega (dva gigabajta proti trem in 256 bitov proti 384)! Če imajo na zalogi še kak tovrsten trik, bo vredno praznovati.



Radeon R9 280 izginja s spiskov grafičnih kartic in videti je, da jo kanijo z novodošlo R9 285 povsem nadomestiti. Na pogled sta povsem enaki.

Dva iphona 6 in watch

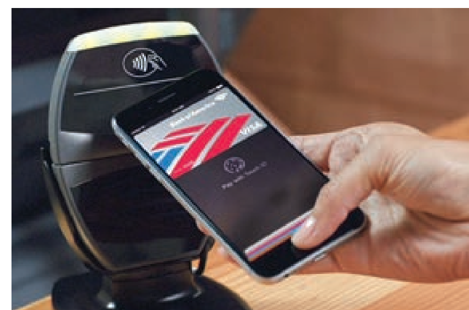
"4,7 in 5,5 palca, če še niste slišali," se je pošalil Tim Cook med uvodom v najbolj pričakovano Applovo konferenco. Govorice so se namreč uresničile. Trend je prevladal in iphone 6 ne bo le večji, marveč bosta modela kar dva. Navaden bo imel matriko 750 x 1334 in večji, *plus* imenovan, 1080 x 1920. Pri tem bosta novinca debela okoli 7 milimetrov, kar je nekako desetino manj od sedanježa. Med hardverske izboljšave sodijo rahlo hitrejši 64-bitni procesor A8 in pol urnejša grafika, barometer ter nova optična senzorja, čerav bo glavni še vedno tipal le 8-milijonsko. Mehanski stabilizator pa začuda prinaša le večjež. Zaradi silne železnine bosta ifona zmogla zajemati video 1080p s kar 240 sličicami na sekundo, kar je uporabno za upočasnjene posnetke. In super napredne selfije bosta obvladala.



Šestici sta enake oblike, a z bolj zaobljenim robom od prisekane petice. In glavni gumb je ob strani. Tole je 4,7-palčnik, ki meri 138 milimetrov in tehta 129 gramov. Na sredini je aplikacija Health, kamor se bodo stekali zdravstveni in rekreacijski podatki.

Nadalje z novo generacijo dospeta wi-fi klic za klasično telefoniranje, kjer ni mobilnega signala (pri nas še neobstoječa storitev), in čip NFC za brezkontaktno komuniciranje. S slednjim se naposled odpira hitro plačevanje z mobilnikom, kajti Apple je šel v španovijo z bankirji, kartičarji, Starbucksom in mnogimi drugimi verigami ter spočel servis Apple Pay. Gre za podaljšek obstoječega Passboka, v katerem bodo Američani poleg vozovnic in kupončkov odslej shranjevali še plačilne kartice. S prstom na bralniku odtisa se bo lastnik le približal terminalčku na blagajni in v trenutku bo plačilo sprejeto, brez potrebe po prižiganju zaslona. Apple Pay bo ravno tako deloval pri internetnem šopingu. Pri tem so izdatno poskrbeli za varnost in zasebnost, saj je govorec poudaril, da Apple ne vidi opravljenih nakupov.

Kajpakda bo novi telefon vseboval še mnoge frišnosti, saj vzleti z novim sistemom iOS 8. Ta bo v drugi polovici septembra na voljo tudi za druge mobilije, tja do verzije 4S. Pravijo, da gre za največjo sistemsko nadgradnjo. Z njo prihajajo izboljšan dizajn, bližnjice do stikov in več možnosti na notifikacijski plošči, prenovljen fotourejevalnik ter sporočilni center, izmenjevanje medijev in aplikacij z družinskimi člani, rekreacijski program, boljša povezava z maci in Applova celovita oblačna shramba iCloud. Datuma izida iphona 6 na največjih trgih je 19. september, s cenami od 700 (4,7, 16 GB) do 1000 evrov (5,5, 128 GB). Pri nas bo naprodaj kasneje letos.



Preostali izdelovalci vključujejo NFC v aparate že nekaj let, pa se tehnologija nikakor ne prime. Bo z nastopom iphona 6 postalo fočkanje za plačila, prisotnost na delu, popuste in potniški promet končno samoumevno? V ZDA zelo verjetno.

Sicer sta nova iphona zaslonsko podhranjena napram Samsungovemu dvojcu S5 in notu 4, ki imata boljši in razločnejši AMOLED. Takisto ne štejeta toliko gigahercev, jedrc, megapikslov in ramnikov. Androidni uporabniki se že rogajo, da iphone 6 prinaša elemente, ki jih je imel Googlov tabor pred dvema letoma. Vendar Apple prisega na nadmočno uporabniško izkušnjo, dodano vrednost z obiljem privzetih aplikacij, ki jih je v celoti razvil sam, ter na svojo celokupno premijskost. Z večjo prikazovalno površino bo prepričal marsikoga, ki mu doslejšnja relativna majhnost ni ustrezala. Poleg tega bo še bolj zavdal namenskim igralnim napravam, kajti kakovostne igre, kot jih iOS že itak ima, na tako velikem zaslonu zadovoljijo drkamožne potrebe večine. Ob tem bodo aplikacije po novem bolj neposredno dostopale do procesorja, zato bo lahko grafika še boljša. To so demonstrirali z obetavno mobo Vainglory.

Ker telefonični par ni bil dovolj, so tekmecem, zlasti tistim v Seulu, pokadili še z enim dolgo špekuliranim izdelkom. Spomladi bodo lansirali apple watch, za katerega je Tim porekel, da bo počel vse tisto, česar druge pametne ure niso znale. No, samostojna v slogu geara S, predstavljenega nekaj strani naprej, že ne bo, saj se v celoti naslanja na iphone, tudi za GPS. Nima niti zaobljenega zaslona in nesmiselnega fotoaparata. A po drugi strani se diči z vrhunskim dizajnom in izdelavo ter priljudnim vmesnikom. Nova elementa rokovanja sta pritiskljiv kolešček ob strani, ki je bolj natančen in priročen od prstenja po steklu, ter daljši pritisk na zaslon poleg osnovnega dotika.



Watch bo imel zanimiv zaslon z ikonami, edinstven pa je tudi kolešček ob strani. Paščkov bo šest različnih sort, od gumijastega za telovadbo prek športno usnjenega z magnetki in klasičnega ledertrakca do prestižnega iz rostfraja. Patent je Applov lasten.

Ura bo za razliko od iphona omogočila ureditev uvodnega prikaza z želenimi podatki, simpatično bo beležila fizično aktivnost, merila srčni utrip in ponujala domiseln stik z drugimi lastniki v bližini. Med seboj si bodo namreč mogli izmenjevati s prstom nakracane risbice ali intimne vibracije. Ker so snovalci mnenja, da gre za najbolj oseben kos tehnike doslej, bo mogoče okolje karseda personalizirati. Tako z videzom prikazovalnika časa, ki bo med ostalim lahko zamenjati Miki Miška z rokami za kazalce, kot s paščki, ki bodo v ponudbi za vse priložnosti. Ne le to: na trg prideta dve velikostni različici, vsaka v treh različnih materialih, od katerih je eden osemnajstkaratno zlato.
Apple ne išče cenovnih kompromisov in z watchem jasno vzpostavlja nov modni dodatek, statusni simbol, ki je *večji* od zapestnega prikazovalnika obvestil. Temu primerna bo cena, ki jo vkup s specifikacijami in naprednimi opcijami držijo zase. (Omenili so le indukcijski polnilnik.) Postavke naj bi se začele pri 350 evrih. Popolnosti izdelek ne bo prinesel, a po izkušnjah bo uporaba verjetno bolj dodelana in dizajn bolj hoten od azijske ponudbe. Appostoli onanirajo!

Domači video na zahtevo

Radi se pridušamo, kako smo v Kokoški omejeni glede pretočnih videoservisov, kot so Netflix, Google Play Movies in Amazon Instant Video. Do neke mere se nas je usmilil Apple, HBO Go privzeto pripada naročnikom na njihove kanale in tu je še slovenski Voyo, ki je v glavnem usmerjen na vsebine hiše Pro Plus. Zdaj je prišel še Pickbox.tv, ki v eni potezi skrbi za celotno območje bivše skupne države.
Pickbox za pet evrov mesečno ali 50 letno prinese soliden, čeravno zaenkrat ne prav naphan nabor slikosučnih vsebin. Filmska ponudba ni sveža, niti obsežna – med približno 260 filmi najnovejši nosi letnico 2010. Vendar gre za kvalitetne izdelke. Prednjači Disneyjeva produkcija, kot so Pirati s Karibov. Najdejo se stare klasike, recimo Nekateri so za vroče in špageti vesterni z Eastwoodom. Med nizikami uzremo širok repertoar hiš ABC in BBC ter aktualne uspešnice plačljivih kanalov. Tu so nove epizode serij Sherlock, Blacklist, Breaking Bad in Masters of Sex ter zimzelenke, kot je Poirot. Omeniti velja odlične britanske poljudnoznanstvene oddaje, čudi pa, da v naboru (še?) ni Doctorja Whoja. Otroški program tvorijo (spet) zvečine Disneyjevi filmski naslovi, na primer Tovarna igrač in Zlatolaska, dočim sta od kratkometražnih risank tu Hello Kitty in Pink Panter.
Samoumevno je, da je ves video opremljen s podnapisi (v vseh jugojezikih), večina animirank pa je sinhroniziranih. Vidi se, da za projektom stoji prevajalska hiša Mediatranslations, ki podnaslavlja znaten delež



Vam ni za aktualne naslove? Morda vas utegne pritegniti vseh devet sezon Seinfelda ali kaj britanskega – nemara Černi gad in Da, gospod minister?

naše kabelske in IPTV-ponudbe. To jim je verjetno dalo dobro pogajalsko izhodišče za odkup pravic. Malce nepričakovano pa na seznamu ni nobenega izdelka jugoslovanske produkcije. Glede na lokalno naravnanost servisa bi Smogovci ali Kusturičin filmski niz pritegnili marsikoga. Bojda imajo to v načrtu.
Žal pa ima servis v danem trenutku precejšen hendikep, kajti deluje le prek računalnika, androidne in jabolčne deščice. Tisti, ki neprestano ždijo pred monitorjem, imajo vendarle druge, neplačljive vire. Plačevati pa so pripravljeni drugačne sorte uporabniki, taki, ki reči raje gledajo s kavča na velikem zaslonu. Zato bo uspešnost storitve vprašljiva, dokler ne bodo razvili aplikacije za pametne televizorje. Prav tako morajo dodelati iskalni vmesnik in vpeljati obvezno preizkusno obdobje. Uporabnik bi se vendarle rad prepričal o kakovosti videa in kakovosti svoje linije, česar par napovednikov ne more odraziti.



Tiste risanke, ki v kinu niso bile slovensko govorjene oziroma so jih izdali le na DVDju, imajo le podnapise. A take so redke, ostalo je sinhronizirano.

Obotavljanje svetovnih servisov glede naših trgov je odskočna deska, da se Pickbox uveljavi. Ga pa pestijo tipične porodne težave, ki jih bodo morali odpraviti, preden se velikani premaknejo k nam. Kot vedno na koncu odloča vsebina. Te je v tem trenutku za terjano ceno še nekoliko premalo, kljub temu, da ji aktualnosti ne manjka. Ne smemo pozabiti, da ji v naših koncih največja konkurenta nista HBO in Voyo, marveč Pirate Bay in Partis.

Milijonski Superman

Superman je v šali rečeno edini pravi superjunak. On je namreč superioren privzeto in je v navadnega človeka pravzaprav našemljen, dočim so Batman, Spider-Man in večina preostalih vsakdanježi, ki postanejo junaki šele, ko si navlečejo masko. Poleg tega je Superman daleč najjači, saj dobesedno premika gore, leti v vesolje in nazaj ter ukrivlja čas. Hkrati pa je od vseh aktualnih rešimož in rešižena tudi najstarejši. Njegova štorija sega v trideseta leta prejšnjega stoletja, ko sta mu študenta Jerry Siegel in Joe Shuster skovala ime. Oziroma, kot sta priznala kasneje, sta idejo zanj dobila v Nietzschejevem Übermenschu. Sprva sta vzdevek nadela plešastemu zlobnežu velike moči in telepatskih sposobnosti, toda ko sta iskala založnika, sta si morala izmisliti drugačen, pozitiven lik.
S pomočjo striparja National Publications, ki je že fural uspešno serijo Detective Comics, so začrtali junakovo izročilo, kakršnega poznamo danes: kot dojenček prileti na Zemljo z uničenega planeta, dobi krušna starša in ko odraste, zna teči hitreje od vlaka ter skakati čez nebotičnike. Njegovo človeško ime sta snovalca povzela po igralcih Clarku Gablu in Kentu Taylorju, Metropolis izhaja iz Langove istoimenske filmske ZF-legende, medtem ko je kostum mešanica podobe cirkuških silakov, ki so imeli gate čez pajkice,



V takih varovalnih embalažah se med zbiratelji in na Comic-Conih prodajajo stari stripi. A tale tri milijone vredni, 76 let stari izvod, ki se hvali s sijoče belimi stranmi, bi raje dal v neprebojni kovček.

Flasha Gordona in starodobnega ogrinjala. Superman se je prvič spopadel s slabimi fanti junija 1938 v uvodni številki stripovskega zbornika Action Comics, kjer je njegova trinajststranska epizoda delala družbo številnim drugim že davno pozabljenim likom. Založba se je kasneje preimenovala v DC Comics, Superman pa ostaja ves čas njihov najbolj prepoznaven lik.
Razlog za ta hištorijski poduk je preprost. Omenjeni uvodni almanah, ki so ga natisnili v nakladi 200.000 izvodov, je danes prava redkost in zbirateljska hotnica. Par jih obstaja, a so v slabem stanju in lastniki jih čuvajo kot punčico svojega očesa. Eden od njih pa je bil pol stoletja zaprt v zaboju v virginijskih gorah. Lastnik, ki se ni zavedal dragotine, je umrl, strip, ki je na lestvici ohranjenosti dobil oceno 9/10, pa so na Ebayu pretekli mesec prodali za rekordnih 3,2 milijona dolarjev. Kupila sta ga antikvarna dilerja iz New Yorka, ki *"z zvežčičem nimata načrtov, a se nakupu nista mogla upreti."* No, za branje pred spanjem ga zagotovo nista nabavila. Dejstvo je, da so v zadnjem času zaradi močne holivudskega zanimanja za superjunake cene starih stripov poskočile. Vseeno pa so sedemmestni zneski za tako, konec koncev geekovsko robo res nenavadni. Joker broj jedan, kdorkoli? Cena? Sitnica!



Izvirna Supermanova epizoda ni bila nič posebnega. Letati fant še ni znal, le skakati, je pa že na samem začetku spoznal svojo ljubezen Lois Lane.

SAMSUNGOVE PISANICE

Samsung je na predvečer berlinske razstave IFA poskrbel za precej galame, saj je na lastnem, zdaj že tradicionalnem dogodku udarno pokazal par zanimivih produktov. LordFebo, lastnik, a obenem kritik mnogih Korejčevih izdelkov, poroča.

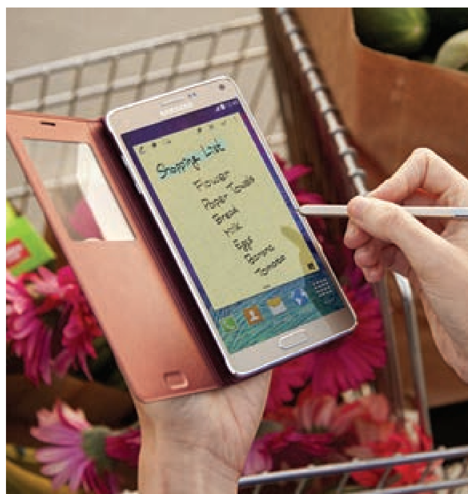
Beležnica 4

Osrednje mesto dogodka je pripadlo četrti generaciji direktorskega mobilnika note, tistega velikana s peresom, kateremu so se pred nekaj leti tekmeci posmehovali, nakar so mu potihem sledili. Z novim modelom si Samsung želi utrditi položaj na trgu, saj mu je v zadnje pol leta delež upadel in dobiček takisto. Galaxy S5 se ni izkazal za tak uspeh, kakršnega so si želeli, in na Kitajskem ter v Indiji so mu zavdali cenejši lokalni sestavljalci.

Navzven je štirica v okvirnih merah predhodnika, saj ohranja 5,7-diagonalen zaslon. Opazna noviteta ne le za dotični aparatus, marveč za celotno hišno linijo je kovinska obroba, ki daje bolj premijski videz od dosleišnje cenene plastike. Kljub temu iz mehkega polimera ostaja zadnja plat, a ta vsaj ni več imitacija ledra in cvirna. Od železnine je na prvem mestu ekran, ki ima nenormalno gosto mrežo 1440 x 2560, čemur pravijo quad-HD. Seveda je AMOLED, katerega barvitosti tekočekristalna konkurenca ne pride niti blizu. Procesor je pohitreni, 2,7-gigaherčni snapdragon, memorije je 3 GB in glavno oko vidi s 16 milijoni tipal ter hardversko umirja posnetek. Kot S5 tudi note dobiva bralnik prstnega vzorca in merilnik delovanja krvne črpalke, popolna novost pa je tipalo UV-sevanja. Bržda ti bo pripadajoča aplikacija S Health nato svetovala zaščitni faktor.

Druga plat medalje je kajpakda softver. Tu je največji poudarek (vnovič) na večopravilnosti oziroma večoknovju, kar naj bi prišlo do izraza z uporabo priloženega plastičnega zobotrebca, imenovanega s pen. A kakor manjšanje in premikanje oken ter rezanje, prestavljanje in lepljenje slikic v demonstraciji izgleda fino, bomo o resnični koristi lahko sodili šele po uporabi. Doslej se je pisalo namreč vselej izkazalo sicer kot zanimiva dodana vrednost, ki pa v resnici kljub mnogim funkcijam ni bila baš uporabljana. Razen med onimi z risarskim darom. Ti bodo pozdravili še več stopenj občutljivosti na pritisk, kot in hitrost ter nekatere nove čečkalne fičrje, kot sta kaligrafija in penkalo.

Novosti bo imel note 4 še precej, od hitrejšega polnjenja prek boljših mikrofonov do več možnosti 'sebkanja', a o njih se bomo razpisali bržda v novembrski številki. Zdaj napovejmo odvrtek beležniške družine, note edge. Gre za specialno verzijo nota 4, ki poseduje enake hardverske postavke s peresom vred, le da je dodaten, 160 pikslov debel rob zaslona zavihan navzdol. Tam se privzeto izpisujejo sporočila, ura, notifikacije in borzni podatki, ko je fon ugasnjen ali se na njem gleda video. Med temi prikazi bo mogoče z dotikom rotirati ali tjakaj umestiti trak z bližnjicami do priljubljenih nucnikov. Razvijalci bodo seveda ta samostojen podaljšek izkoristili še na mnogotere načine. Zanimiv eksperiment, ki bo v omejeni seriji na voljo le v nekaterih državah. Kdaj bo proizvodnja takih displejev tako množična, da jih bodo vgrajevali v najbolj prodajane aparate, niso povedali.



Kogar velikost ne moti oziroma nosi pedrtošl, je note krasen telefon. Edinole tisti pereščék se ni uveljavil toliko, kot Samsung daje misliti. Poznam par lastnikov, ki nakupovalne listke pišejo na roke.



Note edge izhaja iz prototipa zavihanega ekrana, ki ga je Samsung predstavil na lanskem CESu. No, resnici na ljubo je tudi ta aparat še vedno le poskus, kakršen je bil tudi konkavni round. Bo S6 tak?

S-navidezna resničnost

Že nekaj časa se je govorilo, da se veliki Seulčan ozira za navidezno resničnostjo. Zdaj so čenče potrdili – njihova vstopnica se imenuje gear VR. Ampak to ni celovita kaciga tipa oculus rift, marveč le naglavna inštalacija brez visoke tehnologije. Plastično masko osmisli in za čarovnijo poskrbi šele note 4, ki ga zadegamo vanjo po vzoru sličnih 'naredi sam' izdelkov. Princip ni napačen, saj rift in morpheus prav tako uporabljata klasičen telefonski zaslon in ne ločenih za vsak uč posebej. S tem, da je najnovejši organični displej z ultravisoko ločljivostjo in praktično instantnim prižiganjem ter ugašanjem pik kot nalašč, kajti ima ostro mirujočo in kristalno jasno premikajočo se sliko. Zaznavanju nagibov in zasukov glave kajpak rabijo senzorji v telefonu.



Prototip je kakovosten, toda mnogokatera glava bo z gearom VR, tako kot z ostalimi tovrstnimi onegaji, nekompatibilna. Ti gledalniki morajo sloneti na čelu, ne na nosu, vendar se tiščanju ne da izogniti.

Gear VR ni neposreden rival v bližnjem članku predstavljenima riftu in morpheusu, saj ni priključljiv na računalnik oziroma konzolo. Vsebina je izključno tista, ki jo zmore posredovati telefon. To se morda na prvi pogled sliši bedno, toda v resnici samo po sebi ni. Prvič, note 4 ima čisto dovolj računske moči. Morda ne za igre, kakršne nam servira PS4, toda navsezadnje pri svežem VRu šteje tudi ideja, ne le najbolj spektakularna grafika. In drugič, gear VR bo brezvrvična naprava, s katero bo, če te čudaškost ne moti, moč uživati kjerkoli. Poleg tega se Samsung v te vode ni spustil sam, marveč je projekt nastal v sodelovanju z Oculusom. Zato je bil eden od govorcev na predstavitvi velmož John Carmack, čigar ekipa skrbi za softversko platformo med Androidom, hardverom in navideznoresničnostno izkušnjo. Proslavljeni avtor Dooma in Oculusov tehnični direktor kar ni mogel skriti navdušenja nad podvigom.

Oculusovo in Carmackovo ime seveda veljata, toda skepsa obstaja. Splovitev načrtujejo že novembra, zato zna biti vsebina orenk težava. Omenjajo tri segmente: filme, igre in VR-doživetja v smislu 360-stopinjskih panoram. Ker za igre potrebuješ nadzor v obliki Samsungovega predragega igralnega ploščka, ki smo ga opisali pred časom, zlasti pa široko podporo razvijalcev, je jasno, da zadevščina v prvi vrsti cika na vlogo osebnega filmskega prikazovalnika. A razen par okrnjenih demotov in dveh risank, Polar Expressa ter Kung-Fu Pande, ni bilo videti ničesar, le pavšalne

navedbe logotipov filmskih studiev. V pripravi je resda aplikacija oziroma štacuna s 3D- in VR-robo. Toda vprašanje založenosti in regijske dobavljivosti ostaja odprto. Doslejšnje izkušnje s Samsungom glede ponudbe vsebine niso dobre. In še ena malenkost je: gear VR nima slušalk, note 4 ne premore stereo zvočnikov, zvok pa je temelj prostorskega dojemanja.
Cene tega poskusnega dodatka za note 4 niso niti namignili, vendar si mislimo, da ne bo nekaj desetakov. Spomnimo: tisti njihov povprečni gamepad stane krepko več od mnogo boljšega playstationovega in xboxovega. Itak se ne moremo se znebiti občutka, da je vse skupaj brzinski eksperiment za medijsko izpostavljenost. Široki, laični javnosti je treba pokazati nekaj 'revolucionarnega' in usmeriti pozornost nase, četudi se na kraju ne bo iz te prve generacije izdelka izcimilo nič. Bo ta preuranjenost botrovala slabi popotnici za VR-področje, pred čimer svarita tako Sony kot Facebook?

Ura z GPSom in 3Gjem

Je Samsung čital naša mnenja? Morda pa res, zakajti tretja generacija njihovih zapestniških pametnjakovičev resnično kaže potencial. Doslej smo bentili nad hardverskimi pomanjkljivostmi in vmesniškimi ter softverskimi nedodelanostmi. A gear S obljublja konkretne spremembe.
Snovalci so se znebili nesmiselne kamere in vdelali tako GPS kot 3G-modul. Ura bo zato mnogo bolj samostojna, kot je bila doslej, ko se je povsem opirala na telefon. Kot nalašč za vse priložnosti, ko se ti velike ploščice ne da nositi s seboj oziroma je imeti pri roki, recimo pri športnih aktivnostih. Takrat bo moč sprejemati klice, dobivati notifikacije s spleta in kratka sporočila ter nanja celo odgovarjati, saj bo v sistemu celo zasilna tipkovnica. Operaterji omogočajo dodatno SIM-kartico za isto številko, zato se nadejamo, da bo ta telefonična dvojnost delovala brezšivno. Druga varianta je dodatna številka in prevezava.



Gear S, zapestni telefon, pride v beli in črni izvedbi, pri čemer bo mogoče paščke tudi menjavati. Pestrejše bodo časomerne grafike, upamo pa, da bodo obvestila prikazana na prvem zaslonu.

Ker bo imela zapestnica shrambo muzike in merilnik srca, zna biti zmagovalna naprava za tek in kolesarjenje, konkurenčna namenskim kronometrom, kakršne izdeluje Garmin. Samsung obljublja nadgrajeno aplikacijo S Health, a za tek so se odločili kar za Nike+ Running. Priložen bo še Nokijin nucnik za peš orientacijo Here in novičarski agregat, ki nas bo pročelno ohranjal na tekočem. Softver z vseh vetrov, kot vedno. Okolje resda ostaja Tizen in ne Android Wear, ampak so ga naredili 'pametnejšega' in preglednega, predvsem pa bogatejšega. V zadnjem času je obstoječa serija gear dobila kar nekaj programja, celo igrice. Tu bo zaradi pokončne oblike zaslona in diagonale petih centimetrov kar precej manevrskega in kreativnega prostora. Prikazovalnik je ukrivljen in OLED, a oboje ima hibo: na soncu je vidljivost slabša.
Vkup z uro gre še en najavljen izdelek, galaxy circle. To so posrečene brezžične slušalke, namenjene tako pogovoru kot poslušanju melodij. Vdelan imajo vibrator za opozorila in magnetni zaklep, tako da jih je moč ob neuporabi nositi kot ovratnico. Delujejo z vsemi galaktičnimi napravami, a najbolj osmislijo prav gear S. Če ga Samsungovi softverski inženirji ne bodo vnovič biksali z vmesnikom in (ne)funkcionalnostjo, se mi bo tale kombinacija blazno dopadla pri mojih rekreacijskih podvigih. Obe noviteti sta na oktobrskem sporedu, cen pa v času pisanja še niso razkrili.


Takšnele so videti domiselne modrozobe sluhalice galaxy circle. Ko ne poslušaš, jih imaš zapete okoli vratu, s tresenjem pa te ~~masirajo~~ opozarjajo.



Pokuk na razstavo IFA

Berlin, kozmopolitansko, a še vedno tipično nemško mesto, ima mnogo privlačnosti. Našo panogo pa tja vleče IFA. LordFebo na kratko komentira letošnjo.

Industrijski sejem Internationale Funkausstellung oziroma Mednarodno razstavo radiev so v Berlinu spočeli pred devetdesetimi leti. Na enem od prvih je bil častni govorec Albert Einstein. Na tamkajšnjih odrih so predstavljali gospodinjsko radiotehniko, glavni medij rajhovske propagande, in še pred vojno so pokazali prvi avtomobilski sprejemnik. Nato so na prizorišče prišli televizorji, sprva črnobeli, v šestdesetih pa barvni. V osemdesetih se je pridružil CD in predstavljati so pričeli satelitsko sprejemanje. Devetdeseta so prinesla mobilno telefonijo in ploske zaslone, novo tisočletje pa najprej televizorstvo v visoki razločljivosti ter nato revolucionarno nujno-kupi-takoj očalarsko stereoskopijo. Kakšen je bil letošnji trend?

Od 8K do ožemalnikov

IFA je največji dogodek s področja potrošniške elektronike na svetu. Zlasti zato, ker je sejem odprt za javnost. V prvem tednu septembra se v berlinske hale že tradicionalno steče nekaj več kot 200.000 obiskovalcev. To je sicer precej manj kot na Gamescom, ampak prireditev je drugačne sorte. Užitje Call of Dutyja mesec dni pred izidom je neprecenljivo, videti statičen kup televizorjev, pralnih strojev in opekačev pa baš ni prizor za se pretegnit. Tu ni spektakla, cosplaya, dekoltejev, vse je bolj statično in umirjeno.



Avtomobili se povezujejo, to oznanjamo že nekaj časa, a v praksi se reči ne odvijajo tako hitro. BMW-jeva električna zvezdnika i3 in i8 pa sta v mreži že privzeto in ravno zaradi zanašanja na ekosistem sta na voljo le v določenih državah. Med drugim je moč določene funkcije krmiliti s telefonom in po novem s Samsungovo uro. Recimo štartati gretje ali klimo, odkleniti vrata in preveriti škrate elektrone.

A vseeno je IFA vredna obiska, saj gre za velesejem v pravem pomenu besede, kjer v halah najdeš mnogotere zanimivosti in nenavadnosti. Vsebina se je namreč skozi leta močno razširila in zajema čisto vsa področja uporabniških tehnologij, od računalništva prek avdio- in videoopreme do vsesortne gospodinjske tehnike ter energetskih rešitev. Če je na elektriko in namenjeno digitalnemu domu oziroma vsakdanu, je ziher tam.

Za razliko od vegaškega CESa, kjer razstavljalci kažejo futurološke koncepte, so tu bolj osredotočeni na izdelke, ki bodo prišli na police do kraja leta. Kljub temu prototipov ne manjka, naj gre za televizorje v kakovosti 8K, kopalniška ogledala, ki so obenem zasloni z novicami in nasveti za ličenje, ali hladilnike z vgrajenimi kamerami, da lahko iz štacune počekiraš, koliko jajc še imaš. Vse bolj se tod najdejo tudi avtomobili, ki s povezljivostjo postajajo del sveta internet of things, kar bo počasi pripeljalo do prometnega ekosistema in avtonomnih vozil. A četudi je branž veliko in po kvadraturi vse nese bela tehnika s predstavniki, kot so Siemens, Miele, Gorenje in kitajski velikan Haier, so središče šova aparature za zabavo.

Kurve povsod

Po trušču in bliskanju so tradicionalno na prvem mestu televizorji. UHD pa je samoumeven, dasi je vsebine malo celo na najbolj razvitih trgih. Oddajanje programa v takem načinu je zgolj eksperimentalno, zato so edini korenček štacune s pičlo, regijsko omejeno 4K-robo. Sicer so na sejmu naposled le napovedali blu-ray za ultrarazločen video, vendar šele za konec leta 2015. Playstation 4 ga bo sukal, toda bržda večjega vpliva otipljivi filmski nosilec ne bo imel. Poleg tega nam bodo kmalu jeli ponujati 8K-televizije, take s 4320 vrsticami. Zaenkrat jih kažejo kot zanimivost, toda že ob letu osorej se bo prmejduš pojavil prvi komercialni model. Četudi le zato, da bo nekdo lahko napisal 'world's first'. To se vsem jako dopade.

LG je denimo s temi besedami pospremil prvi OLED-zaslon v UHD, Philips je imel prvi TV z operacijskim sistemom Android, Samsung pa je pionirsko demonstriral raven ekran, ki se ga da upogniti. Krivine so nasploh moderne, saj so se v konkavnosti Korejcema pridružili Sony, Philips in Kitajci. Ne zato, ker bi gledalci to zahtevali, marveč kratkomalo, da med splošno publiko ne izpadejo manjvredni. Do tega eksperimenta so namreč neuradno domala vsi skeptični. Kot smo zapisali v nedavnem testu, ukrivljenost pride do izraza le, če sediš poldrugi meter od 65-colarja. Samsungova prodaja takih prikazovalnikov je bojda trikrat slabša od načrtovane, zato se ne bi čudil, če bi ideja v nekaj letih crknila. Oziroma ostale le v domeni največjih modelov, recimo stocolarja, vbočenega po obeh oseh. Ali pa naj si kdo za ekskluzivnost izmisli valovito matriko za karseda verno gledanje morskih dokumentarcev.

Zanimivo je, da 3Dja ne omenja nihče, niti v smislu avtostereoskopije, torej brezočalnega občutka globine. Do nedavnega so bili neizraziti koncepti na vsakem sejmu, a očitno zadovoljivega napredka na tem



OLED-zaslon je boljši od vseh obstoječih tehnologij, o tem ni debate. LG ga je še nadgradil s tehnologijo WRGB, ki za snežno belo dodaja bel piksel. Le cena je tista, ki ne pritegne.



Gorenje je reden in priznan gost berlinskega razstavišča. Konceptnih digitalnih kuhinj pojutrišnjika ne kažejo, je pa njihova tehnika izpopolnjena in inovativna, kar jim priznavajo tudi nemški tekmeci. Taka domislica je IQcook, pametna naveza kuhalne plošče in pokrovke od posode, ki kuha – samodejno.



Lenovo horizon 2e ni navaden PC. Na njem že res tečejo Okna 8.1, toda naprava je pravzaprav samostojen 21-palčen dotikabilni zaslon. Lahko ga prenašamo, na njem igramo dvoigralske družabne špilčke ali ga zadegamo na stojalce in s tipkovnico spremenimo v klasičen računalnik. Koštal bo jurja.



Od deščic velja omeniti Sonyjev dvojček Z3. Ne zaradi hardverskih pritiklin, dasi je 8-colska tablica zaradi izjemne lahkosti in tankosti sila všečna, premijski telefon pa vnovič navdušuje s še boljšim fotoaparatom. Razlog je, da napravi kot edini taki podpirata playstationov Remote Play, streamanje (nekaterih) iger s playstationa 4 neposredno na mali zaslon. Doslej je bilo to mogoče edinole s PS vito in se je izkazalo kot kul. V primeru zasedenega televizorja pač špilaš v postelji, saj dual shock delujе z deščico. Ali na drugem koncu sveta, če je konzola doma prižgana in interneti dovolj urni.

področju ni. Takisto je na hladnem kratica OLED, ki je pred nekaj leti pobrala vso pozornost in se najavila kot zmagovalna tehnologija jutrišnjih televizorjev. Vendar tega jutra ni in ni bilo. Butične primerke sta v Berlinu predočila le LG in Panasonic. Dokler bodo kazali 77-palčne aparate za ceno 13 jurjev, LCDji zlepa ne bodo izumrli. OLED sicer ni šel na smetišče zgodovine, le teže in dražje je z njim rokovati, kot so nekateri preveč optimistično upali.

Najbolj izpostavitve vredna televizorska noviteta so Philipsovi modeli z androidnim okoljem. Sistem je mnogo bolj odziven od prejšnje polžaste oblačnosti, tudi zavoljo šestjedrnih procesorjev. Predvsem pa obiluje s servisi, ki segajo od poznanih Googlovih aplikacij do mnogih iger. Softver mora biti za TV seveda predelan, toda veliki G se je resno vrgel v to področje in bo vsekakor poskrbel za podporo. V času branja sta premijski UHD-seriji 8 in 9, ki zaenkrat edini vsebujeta Android, v Sloveniji že naprodaj.

Zanimivost novih Philipsovih tevejev je tudi najavljena podpora pretočni igralski storitvi OnLive. To je tisti način špilanja, pri katerem orenk PC-naslovi tipa Borderlands in Arkham City tečejo na strežniku, uporabnik pa jih brez opaznega zamika igra na kateremkoli prikazovalniku. S tem TP Vision (resnična firma za Philipsovim emblemom) parira Sonyju, ki je v nekatere bravie vdelal Playstation Now, slično možnost streamanja iger s playstationa 3. Slednje v Britanijo in Nemčijo preizkusno pride prihodnje leto, dočim naj bi OnLive deloval širše. Za našo stran Drave ni podatka.

Nosljive digitalije

Ker v računalništvu in pri mobilni telefoniji ni bilo izven številskih postavk nič specialnega, je nekako prevladalo mnenje, da je trend letošnjika wearable computing. To so tiste porajajoče se osebne digitalije, ki niso fon ali tablica. Toda v resnici je bilo to področje zvečine zastopano le z goro pametnih ur in fitneserskih zapestnic, dočim širših primerov praktično ni bilo videti. Mar nihče ne klonira Googlovih 'naočnikov' glass? Kje so napovedovana očala za obogateno resničnost? Pa oblačila z všitimi računalniki, recimo dojenčkasti bodiji, ki sporočajo utrip in dihanje? In čuda onegajev iz sveta *internet of things*, ki ga ves čas besedično napovedujejo? Odgovor je: v laboratorijih. Proizvajalci v Berlinu pokažejo tisto, kar bodo prinašali letošnji božički.

V zapestničarstvo pojde večina proizvajalcev. Motorola in LG sta denimo Evropi predstavila svoji opevani uri, Amerikanec unikatni okrogli moto 360 in Korejec kvadratni, a nekam ceneni G watch. Od poznanih znamk je lonček primaknil Asus z modelom zenwatch, ki pa z izjemo usnjenega paščka ni izstopal. Vsi trije izdelki so po najavi samostojnega Samsungovega geara S, popisanega na predprejšnji strani, izpadli precej medlo. Le Sony je v svojo tretjo izvedenko smartwatch 3 vdelal GPS, čeravno ne 3Gja. Skupna lastnost vsem štirim in večini drugih pokazanih je sistem Android Wear, ki temelji na glasovnem vnašanju, zato za dobršen del sveta pravzaprav ni tako zanimiv.

Zdi se, da so večje novosti, take, ki širše pritegnejo, ciklične. Eno leto predstavijo svežo idejo, ki se nato v prvi generaciji ne izkaže, nakar naslednjič vtis popravljajo z novim rodom. Ali pa proizvajalec za medijski pomp okoli neke revolucije poskrbi januarja na CESu, nakar je to v Berlinu, ko pokažejo končni izdelek, že stara vest.

Zaradi par takih naključij letošnja IFA ni pritegnila z ničimer mastno odmevnim. Če seveda izvzamem premik v izdelavi taperverc in vešmašinske tehnologije PerfectBubble™. Ob pretežno isti postavitvi paviljonov od lani smo videli povečini prevetrene serije televizorjev, računalnikov, telefonov, fotoaparatov, akcijskih kamer, avtoradiev ... , ki pa so zaradi ostre konkurenčnosti mnogokrat posiljene in komaj kaj drugačne od lanskih. Ali celo spomladanskih. Zato se že veselim prihodnjeletnega smenja, ki bo zagotovo bolj navdušujoč. Stavim curry-klobaso, da se bo nekdo drl “Das erste 8K ist da!”



Android na TVju je prirejen napravi in ekranu, toda vseeno je dovolj domač, še zlasti pa zmogljiv. Končno bomo dobili normalen YouTube, brskalnik in zemljevide ter druge nucnike, velik poudarek pa bo takisto na igrah. Nekatere bo možno upravljati z gibalnim daljincem, za druge pa bo treba priklopiti standarden joypad. To so pokazali z nekim vrvičnim logijem in brezžičnim xboxovim.



Pred nekaj meseci smo predstavili svet 'življenjskih' zapestnic, ki spremljajo in spodbujajo zdravo bivanje. Sonyjev smartband je imel dobro zamisel in par posrečenih domislic, a sta ga težila nedodelanost in lažniv števec korakov. Naslednik smartband talk idejo beleženja življenja nadgrajuje z uvedbo e-črnilnega displejčka, mikrofona in zvočnika za bondovsko pogovarjanje ter višinomera. Uporabnost in natančnejši drkometer bosta v praksi preizkušena novembra.

Ko se Sneti vnovič odpravi v Nemčijo, pujsi v trumah padajo za šnicle in kölsch lije v potokih. A kljub temu je njegov vamp najbolj poln ravno najrazličnejših iger, ki se jih na velesejmu iger Gamescomu tare kot nikjer drugod.



gamescom 2014

IGER POLN BAUH



Zamisli si največji stadionski koncert in najbolj obiskano nogometno tekmo, na katerih si bil. Tista gneča se ne približa oni, ki jo doživiš na sejmišču Kölnmesse za časa Gamescoma. Od 13. do 17. avgusta se je tjakaj zgrnilo dobrih 335.000 obiskovalcev iz 88 držav. To je sicer malo manj kot lanskih 340.000, vendar ne zato, ker bi bilo zanimanje po zimskem lansiranju novih konzol manjše. Število vstopnic so omejili, saj zgradba že poka po šivih.

Tri dni pred samim sejmom je potekala razvijalska konferenca Game Developers Conference Europe. Od tam se je nateklo dosti poslovnih obiskovalcev, ki jih je bilo 31.500, od tega 6000 novinarjev in veliko trgovcev ter razstavljavcev. Slednjih je bilo letos več kot 700 iz 47 držav, med njimi Hrvaške, dočim je Slovenija znova izostala. Je krivo to, da nimamo dovolj izdelovalcev iger in odmevnih naslovov? Ali da odgovornim na državni ravni ni v interesu najem niti najmanjšega štantka v izmeri 40 kvadratnih metrov po ceni 50 evrov na m^2, kar bi prišlo dva jurja? Najbrž malo obojega. Končni rezultat je za 'svetilnik Evrope' vsekakor beden.

Reka ljudi

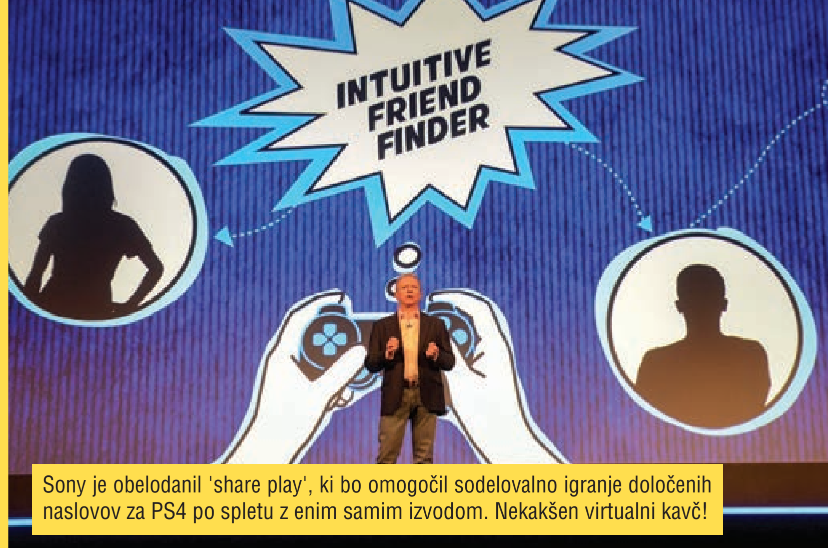
V Kelmorajn, kar je staro slovensko ime za Köln, poroma vsak, ki nekaj pomeni oziroma hoče biti opažen v evropskem merilu industrije iger. V svetovnem ne toliko, saj Gamescom ni prireditev, na kateri bi obelodanjali veličastne novosti in nakazovali smernice za par let vnaprej. To čast ima ameriški Electronic Entertainment Expo, E3, ki ga v Los Angelesu postavljajo junija. Gamescom namesto tega predvsem v merilu stare celine zažene najbolj dobičkonosen del leta, jesensko-zimsko sezono. Poleg tega je E3 formalno odprt le za poslovneže, prodajalce in pisune, dočim je v Nemčiji za naštete rezervirana sreda. V četrtek, petek, soboto in nedeljo se v Messe usujejo množice, katerih cilj je predčasno izkusiti najbolj vzburljive naslove. Tiste, ki jih bodo lahko kmalu kupili!

Številnim ni nobena težava par ur čakati v nemško urejenih vrstah za nekajminutno igranje ali celo le ogled filmčka, saj jih poganja nerazredčeno navdušenje. Ne švica in gobičastih stopal, to vonjaš, ko se zliješ z veletokom teles, ki se disciplinirano premikajo po glavnih hodnikih in se odlivajo v to ali ono zajetno halo. Kot pravi 40-letni mn3njalničar Stane, eden od udeležencev v Jokerju oglaševanega avtobusnega izleta k Švabom: *"Po sejmu te bolijo noge. A prijetna družba ob pivu, ko si izmenjuješ prigode in primerjaš izplen, ki si si ga nabral, ti da moči in zagona, da se naslednji dan znova postaviš v vrsto in čakaš na svojo najljubšo igro, čeprav traja več ur. Gamescom je doživetje, ki ga zlepa ne pozabiš. Gužva, žulji, igre in pivo. Je še kaj boljšega?"* 24-letna Alja pa se spominja: *"Na GS sem se odpravila, da bi si v živo ogledala tekmovanje v League of Legends, zbirala podpise in preizkusila nekaj zanimivih iger. Toda najbolj zabaven in predvsem najbolj prijeten del potovanja je bila vožnja, ki je hitro minila, saj mi je družbo delala raznolika druščina s skupno ljubeznijo do videoiger."*

Gamescom sijajno povečuje turistični obisk, saj je zgolj obstranski festival, ki v mestno jedro zvečer in ponoči postavlja razne glasbene zvezdice, privabil 130.000 ljudi. Köln, največje mesto zvezne dežele Severno Porenje-Vestfalija in z dobrim milijonom prebivalcev četrto največje mesto v Nemčiji, je kot kraj itak nadvse privlačen. Imajo največji bordel v Evropi, muzej čokolade in gorčice, krasno nabrežje reke Ren



Sejmišče Kölnmesse ima 284.000 kvadratnih metrov razstavnih površin (Gospodarsko razstavišče v Ljubljani 21.000) in letno gosti petinsedemdeset sejmov.



Sony je obelodanil 'share play', ki bo omogočil sodelovalno igranje določenih naslovov za PS4 po spletu z enim samim izvodom. Nekakšen virtualni kavč!



Antropo- in astrafobičen na Gamescomu ne smeš biti, saj boš ujet med tisoči teles in v glavo se ti bo bliskalo kot pri norcih. Toda poligoni in piksli so tega vredni.



Ob Just Dance se vedno smejim, saj po odru tancarijo profesionalni plesalci. To je tako, kot če bi Gran Turismo vozil poklicni dirkač in ti namigoval, da boš isti.



Driveclub je eden ključnih Sonyjevih božičnih naslovov in konzole z njim so bile stalno oblegane. Je ravno dovolj preprost za mase in za nameček lepega videza.



Če se cosplayerska iluzija ne razblini prej, se tedaj, ko po kotih vidiš sextati utrujene oblečence. Sam sem si želel videti poustvarjenega Groota, a ga nisem.



Turnirska franšiza ESL je stalni gost Gamescoma in letos so imeli tekmovanje v Counter-Strike: Global Offensivu. Zmagal je klan Ninjas in Pyjamas. Res.



K War Thunderjevemu štantu so privlekli tegale messerschmitta in mali tank SU-100. Za vsak slučaj, če bi jih napadli konkurenčni beloruski tanki.


Dve nogometni igri zopet pričakujemo na jesen, EAjevo Fifo 15 (25. septembra), ki se hvali zlasti s prenovljeno fiziko žoge, in Pro Evo 2015 (13. novembra), ki je počasnejši, manj spektakularen in bolj tehničen. FIFA bo za PC, PS4, XBO, PS3 in xbox 360 na razpolago tudi v inačici Ultimate Team Edition, kjer boš dobil štirideset zlatih zavojčkov virtualnih kart z nogometaši za ta način igranja.


Francoskorevolucijski Assassin's Creed: Unity za PC in novi konzoli je bil prisoten, a le z večigralsko platjo. Preizkusili smo sodelovanje ašašinov pri naskoku na templjarsko postojanko in postopek je bil čisto fin. Eden je stražarja zamotil in drugi ga je zaštihal, pri čemer je bilo važno, da kdo iz para ni zašel v varnostniškovo vidno polje. Špil izide 13. novembra in predogled kanimo seveda še spisati.

in seveda Kölner Dom, 157 metrov visoko, po vsem svetu znano katedralo svetega Petra in Marije, ki z gotskim pročeljem rjove "DIABLOOO!" A v prvi vrsti je sejem generator zanimanja in pospeševalnik prodaje, kar je industriji še kako v interesu. Tudi zato je opazno, kako se datum začetka pomika vse bolj nazaj, da je več časa za ferker. Leta 2009 se je smenj začel 19., letos je duri odprl 13., naslednje leto bo šov šel že petega avgusta. Kljub šušljanjem, da je treba za nadaljnjo rast skočiti v Hannover ali Frankfurt, kjer imajo edinole večji sejmišči, bo znova v Kölnu.

Za vzdušje gre

Hrušč in trušč sta najhujša na 'šovfloru', kjer so razstavni prostori največjih založnikov. Sony, Electronic Arts, Microsoft, Activision, Ubisoft in podobni giganti si špogajo ducate kvadratnih metrov velike prostore, kamor navlečejo kup konzol in računalnikov ter okraske. Mednje sodijo hostese, ki so na Gamescomu po vrsti mlade, okusno urejene germanske gospodične brez razgaljenih jozeljnov kot na E3ju; avtomobili, kakršna sta mercedes SLS AMG za propagiranje Drivecluba in formula E pri Forzi Horizon 2; ter replika letala messerschmitt Bf 109 K-4 pri množinski simulaciji letenja War Thunder. To je Wargamingovim konkurenčen naslov ruske hiše Gaijin, pisan tako za PC kot za playstation 4.

Tovrstne nepremične zadeve dopolnijo številni ogromni zasloni, na katerih se pretežno rolajo le vnaprej pripravljene, profesionalno izdelane animacije, ki imajo več skupnega s filmi kot z igrami. Blizzardovi filmčki iz recimo Diabla III so na takih ekranih s pripadajočo gromsko zvočno opremo videti naravnost fantastični. Na Ubisoftovem 'štantu' je na tovrstnem prikazovalniku izvabljal grafične krivulje napsihiran DJ, nakar so prišli poklicni plesalci in raji pokazali, kako ne bo nikdar plesala v Just Dance 2015. Bo pa ga vseeno kupila! Le sem in tja na velikanskih zaslonih vidiš špile v naravni pojavni obliki, denimo pri Microsoftu, kjer sta zaliti nemški mladenki tancali s kinectom.

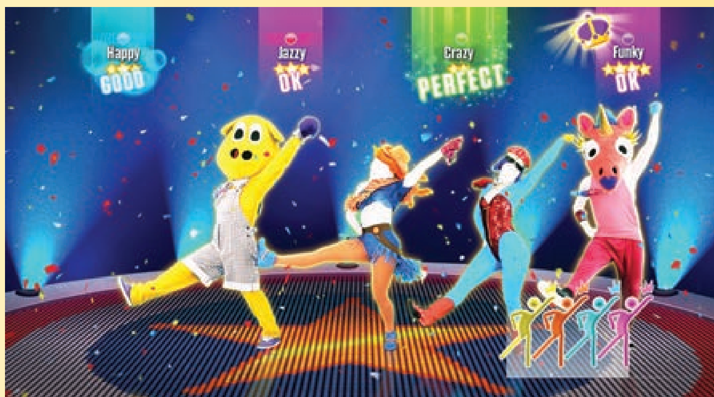
Ja, za vzdušje gre in tega je na kile tudi izven dometa čutenjskega obstreljevanja velikih izdajateljev. Nemalo očarljivosti pokažejo tiste hale, kjer je tiše in ti oči ne mrcvarijo raznobarvni reflektorji. Tu so številne obstranske dejavnosti in zanimivosti, naj bo to obsežen retrokotiček s številnimi starimi sistemi, dirkališče za avtočke na daljinca, skejterski park, skupinski ples na podlagah za Dance Dance Revolution ali prodajalnice igralske šare. Zlasti akcijskih figuric, ki jih je moč za par desetakov ali celo stotakov kupiti na licu mesta. Lastni sta imela Valve in Blizzard, kjer si lahko kupil kipce tako iz Diabla kot Dote.

Naprodaj je tudi oprema za cosplayerje, prisrčne čudake, ki se oblačijo v popkulturne like. Kar dosti jih srečaš in imajo v okviru sejma celo svojo 'vasico'. Je pa res, da jih na Gamescomu ni toliko kot na Comic-Conu in da se pretežno omejujejo na junake iz iger, ne stripov, filmov in animejev. Ob tem v ospredju niso razni Master Chiefi, Danteji in Lare, celo ne slaboritneži iz Warcrafta. Več je herojev iz League of Legends in Dote 2, kar je navsezadnje smiselno. Igre MOBA in drugi kvazi brezplačni špili so namreč pod enako močnimi žarometi kot veliki plačljivi naslovi.

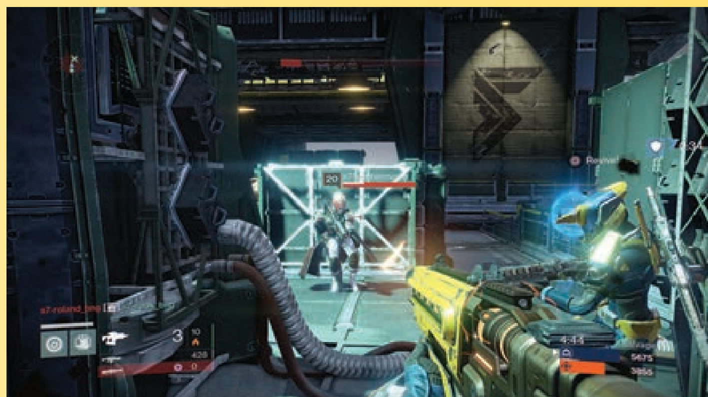
Mob ... ilnik? Nah, Mobe!

Gamescom je resda sejem, ki se osredotoča na težkokategorne, prvorazredne igre, ki jim s kratico pravimo AAA, 'triple-A'. To so tiste, za katere odštejeÅ¡ polno ceno med 40 in 70 evri. Opazno manj poudarka je na neodvisnih, indie špilih, ki so bolj za okras in za to, da si lahko Sony in Microsoft merita tiča, kdo je pritegnil več garažnih razvijalcev. Mobilni naslovi pa izven par 3DSov in playstation vit ter občasne tablice niso prisotni. Nič čudnega, saj njihov glas v deveto vas seže po drugih kanalih. Ja, v Kelmorajnu so oči predvsem uprte v drag izdelek, ki navzlic izročilu vsakič znova (ali za zagon) potrebuje bombastično reklamo, naj bo to Call of Duty, Batman, Destiny, FIFA ali Alien: Isolation.

Anomalija so nekateri računalniški free 2 play naslovi, ki so po rompompomu čisto enakovredni zajetnim plačljivim. Znano je sicer, da se velika večina F2P-iger finančno izjalovi. A nekaj tistih, ki poberejo levji delež prometa, cveti. V prvi vrsti so to večigralske spletne bojne arene, Mobe, o katerih smo članek priobčili v Jokerju 236. Igre MOBA so danes tisto, kar so bile nekoč klasične realnočasovne strategije v slogu Command & Conquerja. Med njimi izstopata Valvova Dota 2 in Riotova League of Legends, glede katerih ne bom usekal mimo, če rečem, da sta ta hip najbolj priljubljeni igri za PC. Doto 2 dnevno nabija okrog osem milijonov ljudi, kar je več kot recimo World of Wacraft. League of Legends pa je že pozimi dnevno



Plesna vročica se je nekolikanj polegla, toda Ubisoft bo železo koval, dokler bo količkaj toplo. Šesti del serije Just Dance z letnico 2015 bo imel način community remix, kjer bodo telesa profičev na zaslonu nadomestili posnetki drugih ljudi iz svetovne skupnosti, dočim bo mobilna aplikacija Just Dance Now omogočala miganje s telefonom, ki bo rabil kot wiimote. Pharrell Williams in Ellie Goulding!


Prvoosebna večigralska streljanka v odprtem svetu Destiny je zraven Skylanderjev in Call of Dutyja Activisionov največji up za to prodajno sezono. Pa še za kakšno zraven, saj načrtujejo megafranšizo z nadaljevanji in medijsko krajino. Izšla je 9. septembra, kar je vsaj par dni prepozno, da bi udejanjili zanesljiv opis. Za spremembo pa Bungie dostopa niso vnaprej ponudili niti tujim velemedijem.





Ko greš na Dunaj, pusti trebuh zunaj; ko greš v Kelmorajn, ti finančno ne bo fajn. Nemčija poceni ni, ko pa se lotiš kupovanja specialne igralske robe, kot so majice in figurice, gredo evri hitreje kot kebab v lačna usta. Umetelnejši kipci dosežejo cene po več sto evrov, najhujdejši, na primer v Blizzardovih vitrinah, pa so bili kar brez številčne nalepke.





Sedmi sili so namenjene redke novinarske konference in poslovni center, nedostopen navadni raji. Tam ni grmenja in bliskanja, marveč sobice z zaprtimi demonstracijami. Pa jedež in pijež ter kufe.





Gigantski prostor League of Legends je bil največji na sejmu in naphan kot gnezdo mravelj. Nad obiskovalci so bdeli črvasti Nashor in cosplayerji v oblekicah junakov iz igre. Katere prepoznaš? A to je bila le polovica štanta: na drugi je stalo turnirsko prizorišče z evropskimi kvalifikacijami za prihajajoče svetovno prvenstvo, ki se prične naslednji teden. Kot že mnogokrat letos je dominirala švedska ekipa Alliance pred Fnaticom.






Alternativna zgodovina je privlačna in v The Order: 1886 se viktorijanski London in Nikola Tesla mešata z magijo ter menokožci. A temačna sejemska demonstracija 'drugoosebnega' streljanja izza zaklonov v slogu Gears of War ni prepričala. Pokazala ni ne obljubljenega impresivnega sveta, ne volkodlačnih nasprotnikov, ne hudih orožij. Upamo, da bomo lastniki PS4 bolj navdušeni 25. februarja.


Medtem ko se je raja na Wargamingovem štantu rešetala v Svetovih tankov in letal, so v zakulisju prvič potekali ogledi igranja World of Warships, ki bo taisti recept prenesla v pomorsko bojevanje druge svetovne vojne. Dva utrinka: ladje imajo občutno več trikotnikov kot tankci in so naravnost navdušujoče. In pa: težke kanone boš namerjal z barkače in ne z neba kot artilerijo v WoT.

nažigalo 27 milijonov ljudekov in vsaj enkrat mesečno 67 milijonov. To so resne cifre. Zaostanejo tako Diablo III kot Counter-Strike: Global Offensive, Minecraft, FIFA, Hearthstone in Battlefield. League of Legends je imel na Gamescomu največji štant med vsemi in tekmovanje, na katerem je padla odločitev, kdo bo predstavljal Evropo na svetovnem prvenstvu.
F2P-horde se nadalje krepijo z beloruskim založnikom Wargaming.netom, ki v svojih naslovih, kot sta World of Tanks in World of Warplanes, združuje sto milijonov računov. Dosti jih sicer ni aktivnih in WoT v večernih urah hkrati igra 'le' kak milijon in pol ljudi, toda cifre so kljub temu impresivne. Nič nenavadnega, da se je Crytek že pred časom nakanil biti povsem F2P-podjetje (kako jim uspeva, je druga stvar :)) in da na MOBA-cizo z Dawngatom skače veliki EA. Ter da so bile stopnice na Gamescomu že drugo leto zapored prelepljene z oglasi za tanke, ki so za nameček viseli nad glavami v najbolj obljudenih prehodih med halami.
V spregi s priljubljenostjo Steama in nekaterimi drugimi izpostavljenimi brezplačnicami za PC, kot je Tanki Online, je to naposled zaprlo goflje tistim, ki senzacionalistično trobijo floskule v slogu "Igranje na računalnikih je mrtvo!" Jasno, da ni, to je click bait na prometa lačnih spletnih straneh in prazne marnje brez osnove, ki spadajo v ropotarnico preteklosti. Isto velja za ruvanje med pecejem in konzolo, kjer je manj razlik kot kadarkoli. Vprašanje je le, kako pozornost, namenjena F2P, ustreza založnikom. A glede na to, da je bila večina prvorazrednih iger tudi na PCju, večje krize že ne more biti.

Klasična vojna

Čeprav je na Gamescomu nemalo osebnih računalnikov, od tistih varno skritih v zaklenjenih omarah z dobrim prezračevanjem do ponosno razstavljenih modelov z razsvetljeno notranjostjo, vodnim hlajenjem ter parom titanov, so konzole vse prej kot zapostavljene. Levjega deleža igralnih naslovov na sejmu ne špilaš na PCju s tipkovnico in miško, marveč z joypadom na novih ljubljenkah, xboxu one ter playstationu 4. Je manj zafrkancij s postavitvijo, veliki izdelovalci računalniške opreme, kot so Intel, AMD in Nvidia, pa nimajo velikih lastnih prizorišč. Čudil je izostanek primerkov Valvove enotne linije vnaprej izdelanih pecejev steam machine, kar glede na priljubljenost osebnih računal v germanskem svetu namiguje, da je ta projekt še daleč od prodorne konkretizacije.
Zlasti PS4 se kljub Microsoftovemu znižanju cene XBO na okrog 400 evrov brez kinecta prodaja kot vroče žemljice in bolje od tekmeca. Po eni od raziskav je v ZDA tako zaželen, da vleče igralce proč od drugih konzol v gospodinjstvu, naj bo to xbox 360 ali wii. Po eni strani je to čudno, saj še vedno primanjkuje razvpitih naslovov za PS4, kot sta God of War in Uncharted. O prvem ni nobenih novic, drugi pride nekoč enkrat, izostal pa je iz Nemčije tudi pernati tič The Last Guardian. A po drugi ima nova igralna postaja dosti odmevnih iger – The Last of Us Remastered, Watch Dogs, Fifa 14, Diablo III: Ultimate Evil Edition, Assassin's Creed IV, Infamous: Second Son, Killzone: Shadow Fall in tako dalje. Niso vse kakovostne, a ljudi to ne moti. Vsa čast Sonyjevemu marketingu, dobro so izkoristili Microsoftov lanski harakiri in playstation 4 v glavi povprečnega potrošnika vzpostavili kot de facto sistem naslednje generacije.

Sonyčni udar

Temu ustrezno bombastična je bila Sonyjeva medijska konferenca, 'media briefing'. (Pojem 'tiskovka' je enako zastarel kot papir. Aja, ups.) Z nje in podobnih dogodkov je že davno padla tančica ekskluzivnosti, saj jih v HD streamajo širom sveta in jih lahko gleda slehernik v New Yorku, Capetownu ter Idriji. Zato je še posebej trapasto, da te ob vstopu desetkrat preverijo in goste sumničavo motrijo, kot bi šlo za najbolj skrivnosten poker turnir v Monacu. Kar izkusimo medijci, svet vidi v istem trenutku. Je pa res, da je biti na licu mesta vseeno doživetje, saj Sony ne štedi ne z velikimi zasloni, ne z zvočniki, ki ti po ironmaidenovsko masirajo bobniče. Neprecenljivo je bilo takisto v živo videti Hidea Kojimo, kako neprizadeto komentira Snakova škatelna afnanja v MGS: Phantom Pain. S stoičnim obrazom s pogibeljo sprijaznjenega samuraja je bil tip na odru še bolj smešen kot sicer.
Kratki izseki so predstavili najpomembnejše velike naslove za Sonyjevo božično obdobje, od večigralske streljanke Destiny, ki bo imela na PS4 največ dodatne vsebine, prek risankaste ploščade LittleBigPlanet 3 do dirkačine Driveclub in sekljačine Shadow of Mordor, plus tipskega nabora, kot so Skylanders: Trap Team, Assassin's Creed: Unity, Far Cry 4 in tako dalje. Sistemskih ekskluziv ni bilo dosti, kar je še en žebelj v krsto koncepta iger, dostopnih le na


Eden bolj prisrčnih in kreativnih naslovov na Gamescomu je bil Tearaway Unfolded, polnadaljevanje zelo dobre avanture v papirnem svetu z vite, ki ga njeni avtorji Media Molecule pišejo za PS4. Vsebina bo delno ponovljena in delno nova, pri predstavitvi pa je navdušila raba joypada dual shock 4. Z lučko bomo razsvetljevali temo in tlačili prste v navidezna tla, ki jih bo predstavljala drsna ploščica.


Borderlands: The Pre-Sequel! bo že tako odbito stripovsko-strelsko franšizo pomaknil še bolj v smer prismojenega. Nizkogravitacijski Lunin okoliš rešetanciji dodaja tretjo dimenzijo, saj je po nas padalo tudi od zgoraj. Frišni igralni liki so kajpak spet zblojeni. Učinek specialke robotka Claptrapa bo računalo vsakič znova izbralo naključno in te na primer spremenilo v hodečo bombo.

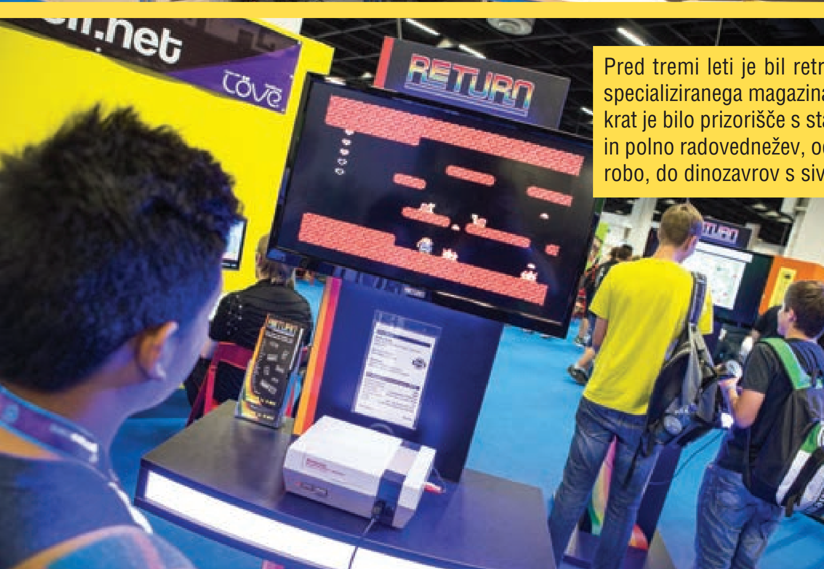




Obrobno dogajanje se na Gamescomu odvija tako pod streho kot zunaj. Slednjega je letos žal kvarilo uscano vreme, zato je bilo malo od mivkaste plaže z odbojko, headisa (pinkponk, kjer žogo odbijaš z glavo) in deskanja na rotirajoči se plastični podlagi. Zato pa je bilo toliko več akcije v dveh pokritih halah. Odvili sta se prvenstvi v uličnem skejtanju in dirkanju z avtomobilčki na daljinsko, našel se je ogromni stolni fudbal, bilo je tekmovanje CaseMod v sestavljanju čimbolj unikatnega računalnika v 24 urah, dogajal je mikrogolf, še manjši od minigolfa, in streljati se je bilo moč z laserji kot nekdaj v ljubljanski Areni.









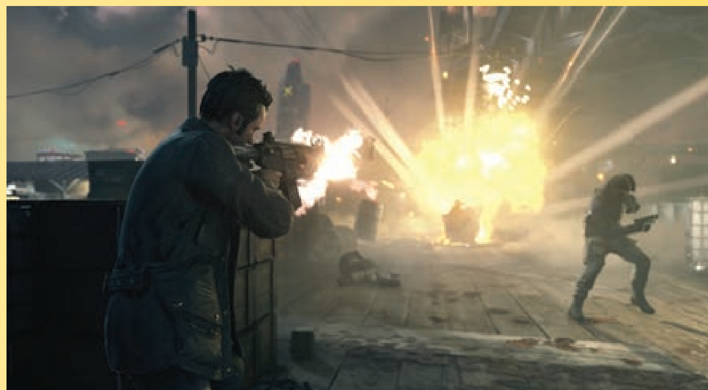
Pred tremi leti je bil retrokotiček pod pokroviteljstvom nemškega specializiranega magazina Return velik nekaj kvadratnih metrov. Tokrat je bilo prizorišče s starimi računalniki in konzolami nabreknjeno in polno radovednežev, od mladičev, ki so se prvič srečali s tovrstno robo, do dinozavrov s sivimi bradami, ki so podoživljali mladost.





Blizzard je imel spoštovanja vreden 'štant' z več orjaškimi prikazovalniki in pregradami, ki so dogajanje ločile na posamične naslove. V enem so ljudje drgnili Wacraftovo razširitev Draenor, v drugem so preizkušali 'ledeno mobo' Heroes of the Storm, v tretjem je tekel Hearthstone. Čakalna vrsta? Sitnica, le dobro uro.


Killer Instinct je od strani gledana pretepačina za xbox one. V osnovi je digitalno razpečevana in brezplačna, like pa dokupiš posamič ali v paketu. 'Prvo sezono' smo opisali v Jokerju 251 in bo od konca septembra naprodaj na blu-rayu. Ob Gamescomu pa so napovedali, da Killer Instinct Season 2 pride 15. oktobra. Na lansirni dan bosta na voljo amazonska bojevnica Maya in zamorski boksar TJ Combo.


'Televizijska streljanka' Quantum Break (2015) je bila deležna prvega igralnega izkaza. Špil Fincev Remedy je bil v tem pogledu videti kot običajna tretjeosebna streljanka z upočasnjevanjem časa, ki se zgleduje po njihovih prejšnjih naslovih, Maxu Paynu in Alanu Waku. Zato ostaja najbolj vzburljiva lastnost povezava z igranimi videi in TV-serijo, katere potek naj bi vplival na igranje in obratno.

enem sistemu. Med njimi je navdušil temačni Bloodborne, ki tako kot gearsofwarovska streljanka The Order: 1886 nosi datum 2015, dočim je imel Hellblade, nova igra Ninja Theoryjev, avtorjev Heavenly Sworda in Enslaveda, zgolj kinematografični trailer.
Tudi zato je Sony več stavil na manjše, risankaste, bržda cenejše in zgolj digitalno razpečevane naslove neodvisnih studiev, ki so jih pokazali kar nekaj. Od srhljivke Until Dawn do prevzemi-katerokoli-žival-v-odprtem-svetu-ijščine Wild od Raymanovega očeta Michela Ancela. Vita je dobila komaj kaj pozornosti, še največ ob novici, da bodo z njo združljivo minikonzolo playstation TV (prej vita TV) lansirali 14. novembra za 99 evrov. Mala zadevica bo poganjala digitalne naslove za PSP, PS1 in vito, povezala se bo z dual shockom 3 ali 4 in bo omogočala streamanje iger s PS4 na drug televizor v gospodinjstvu.
PS3 pa ob objavi cifre, da je PS4 presegel deset milijonov prodanih kosov (Slovenija je pri 5000, Hrvaška dvakrat več), kot da ne obstaja več. Grdo in trapasto, navsezadnje govorimo o platformi z več kot 80 milijoni prodanih kosov, ki ima ogromno iger in jih bo še dobivala. Mnogo aktualnih naslovov je pisanih tudi za PS3 in X360, od Shadow of Mordor prek Alien: Isolation do športnih simulacij. Plakati po mestih in trgovinski katalogi tega sicer ne kažejo, ker je vsem v interesu, da se v ospredje potiska nova tehnologija, vendar bosta oba sistema prisotna še leta. Po eni strani kot vstopni platformi, kar ni nič čudnega glede na to, da se še vedno prodajata tako PS2 kot igre zanj. In po drugi kot odlična sistema za preigravanje starejših izvrstnic, od Red Dead Redemption do Halo: ODST.

X-bonanza

Ker je bila Electronic Artsova konferenca izven neobstoja novega Need for Speeda jako nepretresljiva, Nintendove pa ni bilo, gremo k Microsoftu, čigar media briefing je bil tematsko sličen Sonyjevemu. V ospredju je bilo tudi tu hvaljenje z velikimi naslovi, ki bodo poleg za xbox one zvečine na voljo za konkurenčno napravo in za PC. Le poudarek je bil na drugih igrah, tistih, ki bodo na xškatli nudili nekaj več. Call of Duty: Advanced Warfare bo recimo štartal na tej platformi dan prej in prišel tudi v posebni izdaji konzole v spregi s terabajtnim diskom. Evolve bo prav tako beto otvoril prej in računalniška Moba z imenom Smite, ki smo jo opisali v prejšnjem Jokerju, bo najprej izšla za XBO. Veliko oznanilo Gamescoma pa je bilo, da bo naslednja Larina osrednja odprava Rise of the Tomb Raider ekskluziva za xbox one. To je povzročilo pravi vihar, nakar so dodali še besedico 'časovna', kar pomeni, da bo čez čas prišla še drugam.
Od tistega, kar bo le za xbox one, smo videli moštveno frpjko Fable Legends, Forzo Horizon 2, Sunset Overdrive, Quantum Break in prgišče večigralske akcije iz Halo 5: Guardians, ki pa je oddaljen še več kot leto. Predstavili so še Halo: Master Chief Collection, zbirko vseh Master Chiefovih dogodivščin. Nič takega, a kot rečeno, novosti se obelodanjajo predvsem na E3ju. Ostala pozornost je šla indie igricam, ki jih je Microsoft skozi program ID@Xbox nabral lep jerbas. Med njimi so od zgoraj gledana bojna avantura Below, prvoosebna streljanka Superhot, kjer se čas premika le, ko se ti, in nova igra ekipe Team17, The Escapists. Ter Goat Simulator. Spet torej močna povezava s PC-svetom in ništrc pozornosti za tastaro konzolo, xbox 360. Tega v Sloveniji nikoli niso uradno splovili, tako da lahko še tistih nekaj neuradnih kosov, ki se valja po policah, pripišejo razdrtju za poganjanje gusarskih iger. Kdaj in če se bo to zgodilo xboxu one, je drugo vprašanje, a na vsak način je tudi ta naprava pri nas zaradi Microsoftove nezainteresiranosti obsojena na nišnost. Mi jo podpiramo in določena baza ljudi jo bo imela, vendar oficielni kanal pri tem ni udeležen. In ravno so XBO splovili še v 19 državah (skupno jih bo koncem septembra 41), med njimi so Češka, Slovaška in Arabski emirati. Pri nas pa prhutajo zmaji.

Om nom nommm

Hecno, kajti XBO in PS4 sta ta hip najbolj vroča roba. Playstation 3 in xbox 360 sta prežvečeni, vsakomur znani platformi, ki po mnenju izdelovalcev in marketingarjev ne vzburjata več zadosti. Gamescom pa je dogodek, ki zre v (bližnjo) prihodnost. Tu ni prostora za staro tehnologijo in tisto, kar je bilo včeraj, niti časa za razmislek o prežvekovanju enih in istih tematik v slogu avtov, ki dirkajo, vojščakov, ki se vojskujejo, in športnikov, ki so poligonski.
V Nemčijo ne prideš grižljaje žvečit izbranih slowfoodarskih obrokov, temveč si do roba nabasati bauh. Po eni strani s currywurstom, kebabom in solidnim svetlim pivom, ki tod teče v potokih. Po drugi pa s sladkimi, mastnimi obedi iz sveta e-zabave, ki niso nujno zdravi, vendar so oh tako slastni. Kurc, obžalovali bomo pozneje. Zdaj se začenja požrtija!


Eden pomembnejših jesenskih naslovov za xbox one je Sunset Overdrive, ki pride 31. oktobra. Šlo bo za tretjeosebno pojanje po židano pisanem velemestu, kar bomo izvajali drseč po strehah, ograjah in žicah. Vmes pa bomo rešetali po trumah risankasto zombijaških sovražnikov. Glede na doslej znano v Nemčiji niso pokazali česa posebej novega, deluje pa titula lično in jako zabavno. Insomniac, pač.


Del Sonyjeve medijske konference je bil video za P.T., kar pomeni 'playable teaser'. Teaser za kaj? I, za naslednjo igro iz serije Silent Hill! Špil se bo klical Silent Hills in na njem dela 'mr. metal gear' Hideo Kojima, prvoosebni demo za PS4 pa so na PS Network dali takoj po žuru. Če imaš rad psihološko grozo, si ga stegni in uživaj v lase dvigajočih prikaznih ter joku splavljenih otrok.



Simulacija filodendrona? Blizu. To je Wander, netekmovalna, nebojevalna masovna igra, v kateri je vsak igralec eno drevo v pragozdu. Smisel neznan.



Singstar za PS4 se po novem kruli v telefone. A za to smo se borili? Mogoče bi lahko na ta račun ukinili še joypade.





V obstranskih halah se najde množica igralskih naprav in inštalacij, namenjenih bogatunskim preseratorjem iz MTV Cribs. Fotr puvač si gajbo ozalјša s tremi prikazovalniki in hidravličnim stolom, kar razvajeni riti nudi vzdušno izkušnjo v dirkačinah. Neko levaško simulacijo dirkanja pa je podpiral pravi motocikel, na katerem si navijal plin in se nagibal. Za par evrskih jurjev se z njim vsak dan furaš v navidezni Portorož, dočim na sedežu za sabo voziš fleshlight. Ha ha!



Daleč od tega, da bi Gamescom obiskovali le fantje. V skladu z modernimi igralskimi smernicami je mrgolelo punc, ki so tako casualke kot hardcorovke.



Zlasti neodvisni razvijalci imajo radi oculus rift in z njim veliko eksperimentirajo. Nekje je bilo mogoče leže na trebuhu in mahajoč z rokami simulirati ptiča, tole pa je bila podobno letajoče oponašanje Raketamana!



Medtem ko so pri Battlefieldu in Evilu Within prevladovali mladinci, so Nintendove loge polnile familije. Lepo je bilo videti deco igrati skupaj s starši!



Ko se na Gamescomu telo mi upeha,
kölnska Pascha je pripravna uteha.
Največji je to evropski bordel,
po eno na štuk sem si vsakič vzel.
Nadstropij enajst je, nič se ne lažem,
vse onemi, ko pitona pokažem.





DRIVECLUB™







THE CREW Burnout Paradise, Need for Speed Online in Test Drive Unlimited – vse to v enem in še mnogo več obljublja častihlepni The Crew, prvi visokoproračunski dirkalni MMO. Skupaj z igralci od vsepovsod bomo drveli po prostranem ozemlju Združenih držav, ki bo obsegalo ducat metropol in še mnogo vmesnega podeželja. New York, Las Vegas, San Francisco, Miami Beach, zasneženo gorovje, polja, hoste, puščave, pa tudi resnična dirkališča – avtorji, ki so sicer Francozi, trdijo, da gre za daleč največjo dirkalno površino doslej, z več kot tisoč resničnimi znamenitostmi. Na tem gromozanskem ozemlju nas bo čakalo okoli devetsto različnih dogodkov, od klasičnega dirkanja in bežanja policajem prek skakanja in slalomiranja do raznoraznih misij, kot je zaustavljanje konvoja tovornjakov. Nekatera udejstvovanja bodo solerska, večinoma pa se bomo merili z drugimi dirkalci, posamično ali ekipno. Prijateljčki bodo nasploh pomemben element, saj si bo moč pomagati in si izmenjevati rezultate, posnetke in izzive. V ta namen bo sočasno z igro prišla mobilniška aplikacija, ki bo omogočala stalno povezanost z dogajanjem in nam sporočila v službo, ako nam je kdo podrl rekord.

Spiska in števila avtomobilov niso povedali, so pa med videnimi laferrari, aventador, shelby GT500, BMW Z3, viper in skyline. Ker bo avto naš avatar, bo mogoče štirikolesnike spimpati na vse možne načine. Spreminjali jim bomo dvajset predelov, ki bodo vplivali na pet različnih atributov. Komponente bodo imele statistike, podobne onim v igrah FRP. Za nameček bomo ob uspehih dobivali posebne perke in kozmetične dodatke, zato bo vsak avto unikaten. Seveda jih bomo lahko posedovali več, kajti cestni dirkalnik ne bo dober za čez drn in strn ter obratno. Preizkusili smo od zadaj gledano šofiranje na različnih podlagah, tako na pisti kot na brezpotju, in bilo je arkadno, vendar privlačno. Zlasti sta presenetila res dobra grafika in dinamična, gažljiva okolica. Omejitve playstationa 3 in xboxa 360 se naposled poslavljajo.

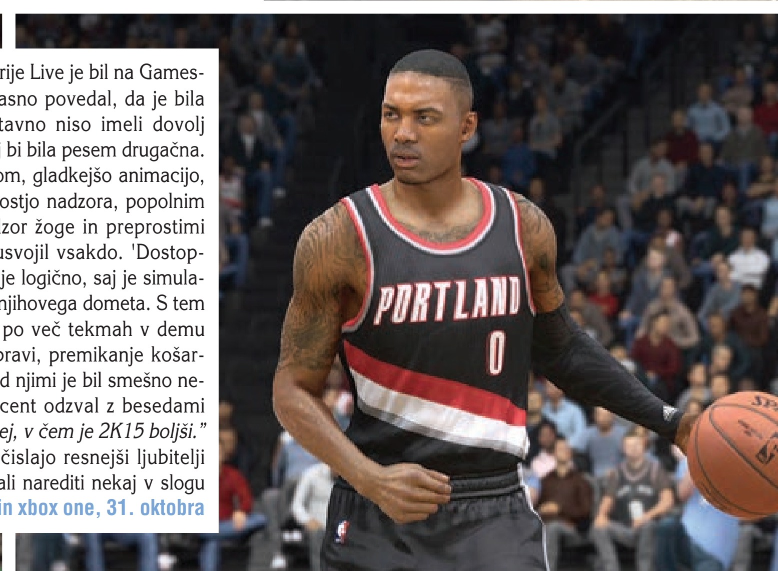
Četudi se tole ne bere posebej specialno, impresivna in prostrana pokrajina, enovit svet s tisoči dirkačev, socialna komponenta ter čuda načinov udejstvovanja v resnici predstavljajo nov korak v zvrsti. Že samo raziskovanje dežele in odkrivanje množtva skrivnosti, kot so skakalnice, legendarni deli in zapuščeni oldtimerji v skednjih, nudi debele ure zabave. Komaj čakamo! (lf) **Ubisoft za PC, PS4 in XBO, 11. novembra**



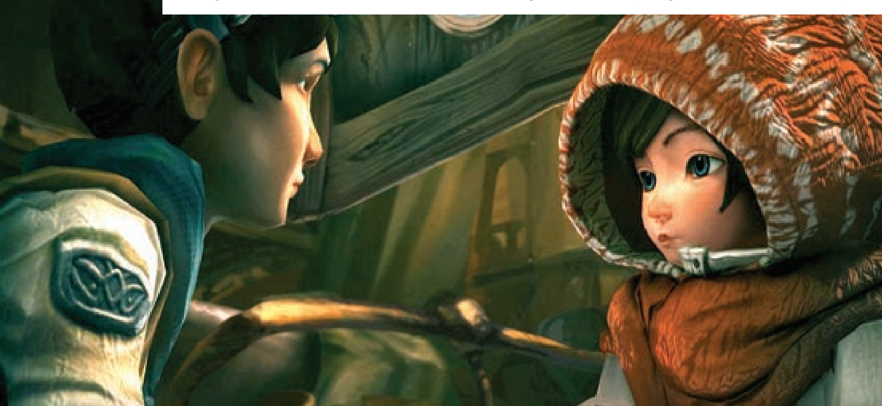




NBA LIVE 15 Producent serije Live je bil na Gamescomu prvi, ki je glasno in jasno povedal, da je bila lanska verzija zanič. Enostavno niso imeli dovolj časa, je rekel – toda letos naj bi bila pesem drugačna. Hvalili so se z boljšim videzom, gladkejšo animacijo, podrobnim učenjem, odzivnostjo nadzora, popolnim fizikalnim pogonom za nadzor žoge in preprostimi kontrolami, ki jih bo hitro usvojil vsakdo. 'Dostopnost' je mantra Liva 15, kar je logično, saj je simulacija, kakršna je 2K15, izven njihovega dometa. S tem ni težave, je pa bil Live 15 po več tekmah v demu povprečen. Občutek ni bil pravi, premikanje košarkarjev se je zatikalo, stik med njimi je bil smešno nedodelan. Na to se je producent odzval z besedami *"Oglasi se pozneje in mi povej, v čem je 2K15 boljši."* Ni bilo težko. V vsem, kar čislajo resnejši ljubitelji košarke. Mogoče bi pa morali narediti nekaj v slogu NBA Jama? (sn) **EA za PS4 in xbox one, 31. oktobra**



SILENCE: THE WHISPERED WORLD 2 Sadwick ni običajen junak pustolovščin. Namesto da bi bil pogumnež ali zabavna neroda, je v prvem Whispered Worldu taval naokrog kot zamorjeni klovn. V nadaljevanju bo sicer nekoliko starejši, a bo hkrati še bolj fural safr, kakor tipičen najstnik. Vendar v drugo ne bo sam. Pridružila se mu bo sestrica Renie, s katero ju bo vojna vihra potegnila v pravljični svet. Ta kani v drugo biti še bolj dih jemajoč. Izrisan bo v slogu sestrskih postolovščin Dark Eye, a s trirazsežnimi liki, med katerimi bo tudi Sadwickov ljubljenček iz enice, Spot. Igralni vmesnik bo znova nadgrajeval tistega iz klasičnih avantur, saj interakcija ne bo toliko temeljila na pobiranju in rabi predmetov kot na manipulaciji tistega, kar vidiš na zaslonu. To so avtorji ponazorili z delanjem snežaka, ko si z mišjo po ekranu valil kepo. Vzdušnost bi znala biti na višku in je Noahovo (kot je fantu v resnici ime) nerganje ne bo pokvarilo. Prej nasprotno. (qt) **Daedalic za PC, prihodnjo pomlad**



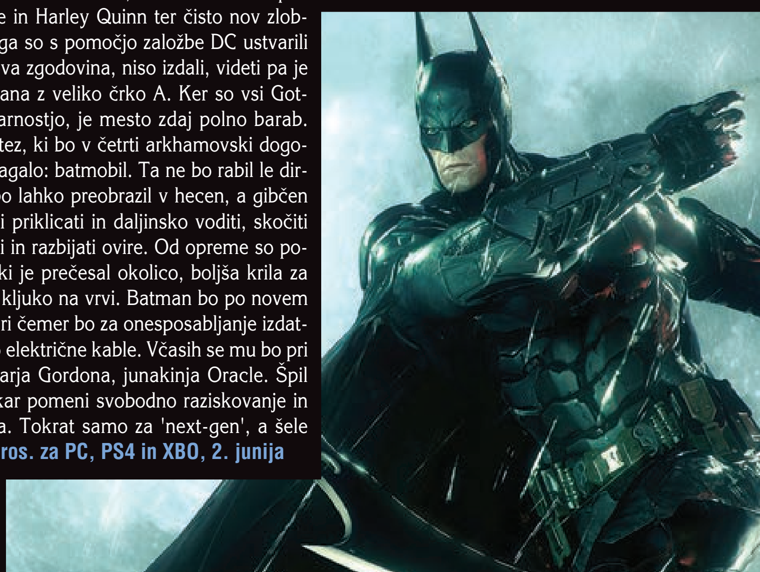






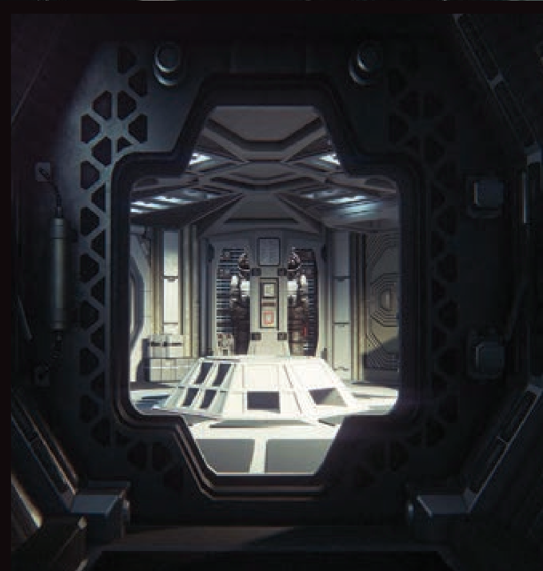
BATMAN: ARKHAM KNIGHT Joker je v Arkham Cityju storil konec, toda Gotham ima celo zalogo terorističnih psihopatov. Scarecrow mestu grozi s strupom in bombami, nakar se kaosu pridružijo še Penguin, Two-Face in Harley Quinn ter čisto nov zlobnjak Arkham Knight. Slednjega so s pomočjo založbe DC ustvarili prav za igro. Kakšna je njegova zgodovina, niso izdali, videti pa je kot militantna različica Batmana z veliko črko A. Ker so vsi Gothamčani pobegnili pred nevarnostjo, je mesto zdaj polno barab. Nasproti jim stoji le Temni vitez, ki bo v četrti arkhamovski dogodivščini dobil konkretno pomagalo: batmobil. Ta ne bo rabil le dirkanju po ulicah, marveč se bo lahko preobrazil v hecen, a gibčen tank. Nadalje ga bomo mogli priklicati in daljinsko voditi, skočiti vanj in izenj ter z njim skakati in razbijati ovire. Od opreme so pokazali še bataranški skener, ki je prečesal okolico, boljša krila za daljše jadranje in nadgrajeno kljuko na vrvi. Batman bo po novem delal boljše verižne napade, pri čemer bo za onesposabljanje izdatno uporabljal okolico, denimo električne kable. Včasih se mu bo pri delu pridružila hčerka komisarja Gordona, junakinja Oracle. Špil drugače sledi ustroju serije, kar pomeni svobodno raziskovanje in veliko raznolikega pretepanja. Tokrat samo za 'next-gen', a šele čez tričetrt leta. (lf) **Warner Bros. za PC, PS4 in XBO, 2. junija**



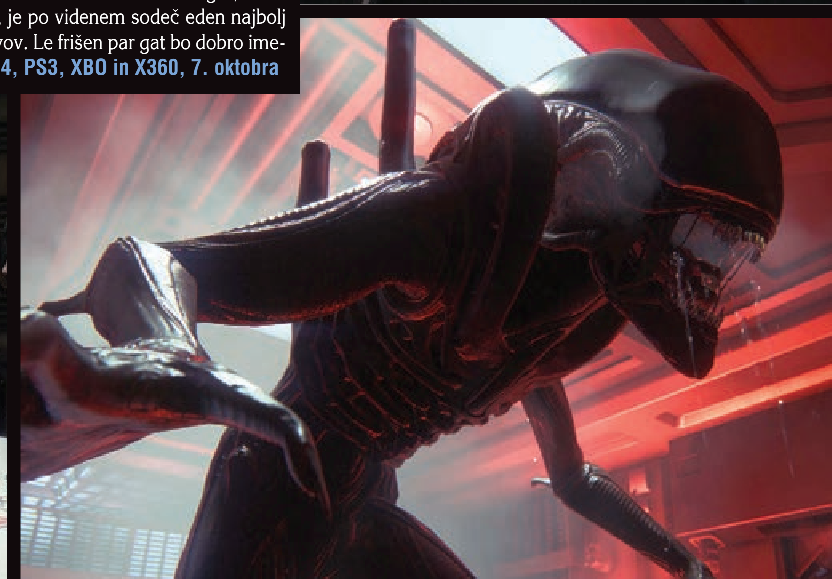


ALIEN ISOLATION V demu smo morali priti na drug konec baze, ne da bi dobili v glavo izstreljeno ksenomorfovo čeljust. Treba je bilo lahno stopati, se skrivati za vogale in zaboje, lesti po jaških, celo zadrževati dih ter si ogledovati monitor premikanja. Borba ni prišla v poštev, kajti plamenometalec je imel le nekaj hlapov goriva in je zgolj za hip prepodil zver. Bila je to res zajebano-strašljiva izkušnja, čisto drugačna od alienskih iger, v katerih smo se vesoljskih zobatcev lotevali dobro oboroženi. Izbrana stopnja ni bila izjemna, kajti protagonistka je Amanda Ripley, hči filmske junakinje Ellen, in ne marinec s puško. Punca petnajst let po prvem filmu išče sledi za materjo, a vse, kar na odročni bazi najde, je pošast. Ugnati jo bo morala tiholazniško in zvito, nekako v maniri originalnega Osmega potnika. Zato igra sledi vzdušju, pa tudi podobi slednjega. Razvijalci so od filmskega studia dobili mnogo skoraj štiri desetletja starih grafik in zamisli ter šli v retro ZF-stil. Okoliš je videti, kot bi ga izdelali v sedemdesetih, torej komandne plošče s katodnimi ekrani, velikimi gumbi in magnetnimi trakovi. Uvodni nivo, ki ga bodo prednaročniki dobili v škatli, drugi pa dokupili, bo celo gostil igralsko zasedbo izvirnika, vključno z glasom in stasom Sigourney Weaver. Četudi novi Alien ne bo za vsakogar, zlasti ne za tiste s šibkim srcem, je po videnem sodeč eden najbolj privlačnih jesenskih naslovov. Le frišen par gat bo dobro imeti pri roki. **Sega za PC, PS4, PS3, XBO in X360, 7. oktobra**













THE WITCHER 3: WILD HUNT Zagotovo ena od najboljših iger šova! Da bo tretja pustolovščina belolasega lovca na čarovnice Geralta najčudovitejša, je bilo glede na vrhunska predhodnika pričakovati. A enourna demonstracija igralnega dela nas je pustila odprtih ust. Grafično, štorijalno in dogajalno bo to resnično akcijski frp naslednjega rodu. Podoba pošasti, pogled na krajino, animacija konjske ježe, pravljični prizori in videz mest so najmanj tak premik, kakršen je bil pred štirimi leti Skyrim. S tem, da bo dežela tridesetkrat (30x) večja od one v dvojki. Zato je bila obvezna vpeljava jahanja, pa še tako bomo potrebovali več ur z enega konca do drugega. Na srečo bo omogočeno hitro potovanje do že videnih krajev in za nameček jadranje med otoki. Enemu od glavnih mest pa se bo reklo Novigrad, saj tematika veliko črpa iz slovanske mitologije.

Geralt bo vihtel svoja znamenita meča, jeklenega proti vsakdanjim sovragom in srebrnega proti bolj trdoživim pošastim, med katerimi bo mnogo kolosalnih. Mečevanje po novem vključuje uporabo okolice (čebelji panji, sodi ...) in krvavo razudenje nasprotnika ter skoraj štirikrat več potez kot poprej. Globine Dragon's Dogme in podobnih iger sicer ne dosega, a Witcher ni bojevalščina, marveč se izdatno naslanja na štorijo, veren ekosistem, pogovarjanje ter druge socialne veščine. Pri tem pripoved ne bo vnaprej določena in mi ujeti v žleb, marveč jo bomo pletli sami in se svobodno podajali, kamor nas bo vleklo srce. Še v nobeni frpjki doslej ni bilo toliko dogajanja odvisnega od igralca, pravijo poljski razvijalci. Primerov so pokazali in nanizali celo vrsto, od vpliva na ekonomijo, če ubijemo nekega trgovca, do daljnosežnih posledic, ki jih bodo prinesla zavezništva. Nič novega na papirju sicer, v praksi pa zelo nadgrajeno in obilno. Pri tem poudarjajo, da odločitve ne bodo med dobrim in slabim, marveč bo v resnici na igralcu, da po lastni presoji plete rdečo nit, tako skozi dejanja kot skozi pogovore. Od tega bodo odvisni tudi epilogi, katerih troje bo povsem različnih s po dvanajstimi podsloji (od tod marketinško hvalisanje s 36 konci). Do končnega spopada z *divjo jago*, legendarno fantomsko vojsko, ki grozi kraljestvu, bo okoli sto ur.

Izid te v vseh pogledih napredne in hotne frpjke je skoraj čez pol leta, kar je ravno prav za vse ljubitelje visokega igranja domišljijskih vlog, da se vnovič (ali prvič) lotite vsaj Witcherja 2 (Joker 215, 90). Saj veste, tistega z mnogo golimi sisikami. Le tako se boste pripravili na Geraldovo pravomoškost in znatno količino jošk v trojki. (lf) **Namco Bandai za PC, PS4 in xbox one, 24. februarja**







MARIO PARTY 10 Veš, da je Mario Party vpisan v Guinnessovo knjigo rekordov kot serija miniiger z najdaljšim stažem? Tam bo ostal še nekaj časa, saj prihodnje leto prihaja okrogli deseti del slavnega niza. Gre za navidezni človek ne jezi se, kjer Nintendove maskote z metanjem kock napredujejo po igralni plošči, vmes pa se med seboj pomerijo oziroma sodelujejo v mnoštvu miniigric. Tokrat se bo štirim običajnim špilavcem lahko nasproti postavil Bowser, ki ga boš upravljal z gamepadom. Tako bodo denimo Mario in druščina poskakovali po ploščadi, po kateri bo igralec v vlogi Bowserja z nagibanjem tablice pošiljal ognjene palice. Ali pa bo igral marjanco s špičastimi kuglami, katerim se bodo ubožčki na mizi morali izmikati. Asimetričnost je kul, tako da se bo v dnevni sobi gotovo zopet vriskalo. (kv) **Nintendo za wii U, 2015.**







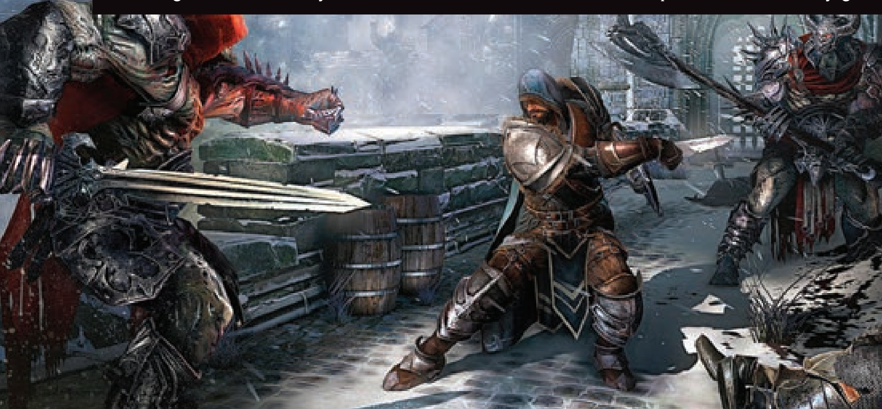



EVOLVE Pri kolonizaciji daljnega planeta Shear se je zalomilo. Človeku so napoti velike pošasti, ki ne marajo za prišleke. Zato gredo na lov nanje vodi štirih oborožencev. To je osnovno vodilo Evolva, večigralske prvoosebnice, v kateri je eden od špilavcev seveda beštja. Videli oziroma igrali smo lahko dve: mogočnega Goljata, ki je skakal, metal kamenje in bruhal ogenj, ter Krakena, leteče lovkasto kreaturo s sposobnostjo obvladovanja temne energije. Cilj pošasti je bil bodisi pobiti tujce, bodisi uničiti kak objekt, pri čemer je mogla žreti lokalno drobnico za povrnitev energije in nadgrajevanje sposobnosti. V interesu lovcev je bilo zatorej, da bitje pogubijo, preden se zabubi in postane še bolj slaboritno. Na človeški strani se je bilo mogoče izbrati štiri vrste jagrov: eden je kolege zdravil, drugi je bil hodeči kanon, tretji je razpostavljal pasti in četrtega je spremljala stezosledna živalca. Posebnosti bo še veliko več, saj bo lovcev kar ducat različnih. Igranje je bilo zabavno, dasi nekam kaotično in knofodrkno. To gre pripisati temu, da v dveh partijah niti slučajno ne moreš naštudirati ne lika, ne sovražnika, ne terena, kamoli se iti napredno sodelovanje. Zato smo vsi bolj kot ne solersko streljali. A mnogo dejavnikov in kosov opreme ter pridobivanje izkušenj je dalo misliti na večjo globino in dolgoročno privlačnost. Navsezadnje špil razvija studio Turtle Rock, ki se je kalil v Counter-Striku in kasneje izdelal posrečeni Left 4 Dead. Vdelana bo tudi konkretna enoigralska štorijalna kampanja, o kateri pa niso želeli govoriti, niti ne o tem, kakšne bodo ostale pošasti. (lf) **2K Games za PC, PS4 in XBO, 10. februarja**




UNTIL DAWN Dve leti tega je Sony napovedal grozljivko Until Dawn – nakar o njej ni bilo slišati ničesar več. Razlog je preprost: razvijalci Supermassive so vse, kar so naredili za PS3, vrgli v smeti in začeli znova na pogonu Killzone: Shadow Fall ter s holivudskimi scenaristi. Ti z idejo res niso imeli težkega dela, saj se bo vse vrtelo okrog osmih najstnikov, ki gredo zimovat v kočo, nakar imajo težave s preživetjem do zore, ko uletijo zlikovci v klovnskih maskah. Igrali bomo iz tretje osebe kot lik po želji, vendar ne na pištolerovski način, temveč z mnogo počasnega premikanja in plazenja skozi vse bolj neprijetne dele koče. Ta bo daleč od male brunarice, saj bo obsegala podzemne sobane in hodnike s smrtonosnimi pastmi. Koliko bo ugank v pustolovskem pomenu besede, kako bodo na napredovanje vplivali nekolikanj razvejani dialogi in koliko bo vredno igro dati skozi z vsemi liki, bomo še videli. Po igralnem demu sodeč pa Until Dawn kar obeta. (sn) **Sony za PS4, 2015.**

LORDS OF THE FALLEN Zgledi iz Dark Souls pronicajo v raznorazne igre, toda Lords of the Fallen nemškega studia Deck13 se bo po tej japonski mojstrovini zgledovala sceloma. Tretjeosebni akcijski frp bo to, v katerem bomo raziskovali čemerno, temačno in kruto okolico ter se spopadali z izkrivljenimi srednjeveškopravljičnimi nakazami, med katerimi ne bo manjkalo šefov. Boj bo sila oddaljen od divjega sekljanja, saj bomo vihteli težka orožja, od mečev do buzdovanov, in premikali počasen, oklepljen lik. Jasno je, da nas bo nenatančnost pri udarjanju, blokiranju in izmikanju zelo hitro stala življenja. To je dal vedeti demo, v katerem smo se spopadli z velikim vitezom, pobeglim naravnost iz Dark Souls 2. Žal pa se igra ni izkazala, saj se vojskovanje ni moglo postaviti z enako eleganco kot vzornik. Drugače rečeno, bilo je nerodno in hroščato. Jim bo izdelek uspelo zloščiti do bližnjega izida? (sn) **Square Enix za PC, PS4 in xbox one, 31. oktobra**



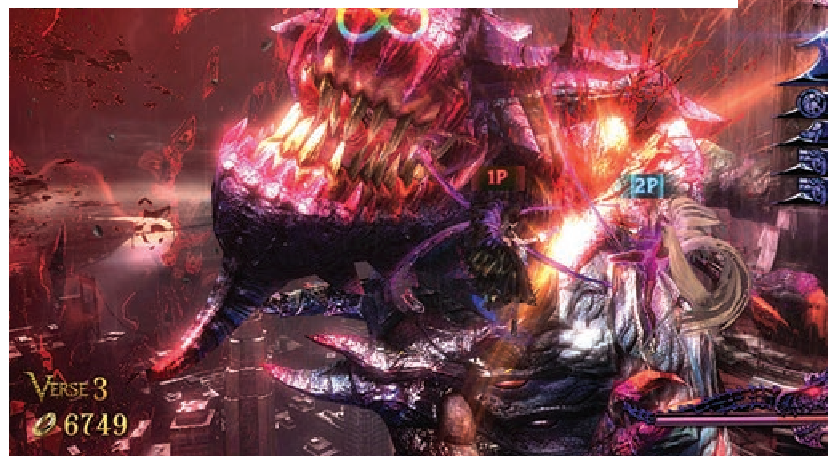



BAYONETTA 2 Zajetni gamepad od wiija U se na ogled zdi neprimeren za igranje tako precizne tretjeosebne sekljaške arkade, kakršna je znamenita Bayonetta, ta Ninja Gaiden našega časa. Vendar na Nintendovi predstavitvi s tem ni bilo nikakršnih težav. Težko pričakovano nadaljevanje, ki takisto nastaja pri Platinum Games, je z zaslonskim igratorjem razturalo enako kot z navadnim joypadom. Med drugim zato, ker je bil nadzor pretežno tak kot v enici, torej udarjanje, izmikanje v pravem trenutku, kar pripelje do upočasnjenega deljenja pravice, in instantno menjavanje mlatilnega in strelnega orožja, kar botruje rabi obeh v kombinacijah. Krepelc bo sedaj kakopak še več.

Kdor je igral prvenec, se bo tako zlahka zatopil v novo odpravo očalarske coprnice, ki oslabljene velike nasprotnike rada pokonča z morfanjem v zobato pošast, pri čemer se okusno sleče. To bo v dvojki vse prej kot redek pojav, saj je v dveh predstavitvenih nivojih mrgolelo šefov in minišefov. Nekatere je Bayonetta zgrizla kot črn demon, druge je premlatila v obliki kot stolpnice velikega kipa. Dodali so tudi razdelke, kjer letiš kot po tračnicah in strelja, med drugim po velemestu tik mimo nebotičnikov. Ob tem ni umanjkalo tehnično napredno garbanje običajnih sovražnikov, ki so bili slično angelski in kovinski kot v enici ter jih je bilo treba čimvečkrat dobiti v upočasnjeni witch time.

Čeprav bodo borilni postopki na višjih težavnosti zahtevni, bodo lahko Bayonetto 2 igrali tudi največji analfabeti, saj bo vsebovala nastavitve posebej zanje. Še več, udarce bo moč tu izvajati kar s tapkanjem po gamepadovem zaslonu, kar bo izdelek spremenilo v napreden mobilniški špil. No, mobilije ipak niso sposobne izrisovati tako slastne HD-podobe, kot jo je wii U. Napredek je viden tako v kakovosti tekstur in učinkov kot količine dogajanja na zaslonu, ki je v demu ohranjalo stalnih 60 sličic v sekundi. Špil se je v ozkem izseku vsekakor izkazal, pri čemer bodo kupci zraven dobili celotno Bayonetto 1, ki za wii U ni izšla. Prisoten bo tudi spletni multiplayer. Škoda pa, da je naslov Nintendova ekskluziva, kar bo za izkušnjo prikrajšalo veliko rezljačev. (sn) **Nintendo za wii U, 24. oktobra**







SKYLANDERS: TRAP TEAM Skylanderji redkokoga pustijo ravnodušnega. Ljudje to serijo akcijskih avantur, ki je edinstvena zaradi kupovanja plastičnih figuric, bodisi sovražijo, ker jo imajo za simbol založniškega pohlepa, bodisi so vanjo zaljubljeni, ker je tako pisana in zabavna. Bržda je resnica nekje vmes, saj je doslej nastalo že več kot 170 bitjec, ki po postavitvi na portal oživijo v igri, kar je zaradi dokupovanja konkreten strošek. Hkrati pa vsaka epizoda v pravljičnem, radoživem svetu z markantnim negativcem prinese nekaj svežega.

V Trap Teamu bo to past, spojena s portalom – ta bo nov in nezdružljiv s prejšnjimi igrami ter obratno. Past bo namenjena temu, da bomo namlatili in vanjo zabrisali šefovskega pankrta. Dotični bo odtlej spuščal humorno sarkastične opazke skozi zvočnik, kar je v demu na Gamescomu izpadlo izredno simpatično. Druga, igralno važnejša funkcija ujetega baštarda bo, da nam bo pomagal v boju, saj bomo lahko menjavali med njim in trenutno uporabljanim likom. To bo moč storiti kadarkoli, celo sredi kombinacije udarcev, kar bo skupaj z novo možnostjo sekljanja med skakanjem pripomoglo k nekoliko globljemu borilnemu sistemu. Seveda pa ta ne bo napreden, saj bodo Skylanders ostali dokaj enostaven naslov, namenjen širokim množicam in mladeži. Na vprašanje razvijalcem, če se bo igranje vrnilo k diablovskim koreninam, je bil odgovor nikalen. Prav tako se ne bo spremenil poslovni model, ki bo nadgrajen z dvema novostima. Ena bodo novi Skylanderji, 'trap masters', ki bodo posebej močni v obračunih z ulovljivimi nadležneži. Druga bodo 'kristalni' ključki za v past, ki bodo zapisani posamičnim elementom (ogenj, magija ...) in bodo sprejemali le svojemu ustrezne negativce. To pomeni še več dokupovanja.

Hkrati z veliko inačico so obelodanili še igro za Android, iOS in Amazonov fire OS. Vsebinsko in zunanjostno bo enaka kot tista za PS3 ter bo imela lasten portal, v katerem bo skrit mali joypad. Portal bo uporaben le na tablicah, figurice pa bodo združljive križem kražem. (sn) **Activision za vse sisteme, 10. oktobra**








SHADOWS OF MORDOR Preizkusili smo mnogo pričakovano tolkienovsko igro in bili navdušeni, majke nam! Glavni junak, ranger Talion, je pravi gimnastičar, ki kot za šalo pleza po zidovih, zato je bil občutek jako assassinscreedovski. Bojevalni sistem z več napadalnimi in obrambnimi karafekami se je zdel dodelan, predvsem pa bo zadovoljil krvoločne. Stopač je surovo mikastil, prebadal in obglavljal grde orke, enega od njih pa je uročil pod svojo komando, da mu je pri borbi pomagal. Nato je prišel gromozanski zobati trol, ki je še najbolj spominjal na rankorja iz Vojne zvezd, prijel neko štirinožno beštjo in z njo mlatil po tleh, dokler ni od njega ostala le še kašica. Neprecenljiv prizor.

Kot vemo, je zgodba umeščena par let za Hobita. Srednji svet se ne zaveda porajajoče se nevarnosti, zato Gondor površno varuje Temne duri. Maloštevilno postojanko čuvarjev to drago stane, kajti zlobci jih pobijejo do zadnjega. A eden od njih ne najde počitka, saj ga skrivnostna sila potegne iz zagroblja. Izkaže se, da mu pomaga duh enega najbolj slavnih vilinov, Celebrimborja – tistega, ki je Saurona, ko je bil le-ta še lep in fin, naučil kovati prstane. Ko je špicuhljec spoznal zlohoto svojega učenca, je skril deveterico človeških in sedmerico škratjih prstanov ter na skrivaj skoval trojko vilinskih. A Sauron ga je zajel, mučil in naposled ubil. Zdaj se bosta vkup podala na pot vendete in zoperstavila temnim silam Mordorja.




V tej deželi, ki tedaj še ni bila docela sprijena in mrakobna, se bo odvijala celotna igra. Vseeno vasic in židanosti ne gre pričakovati, zvečine le orčjo zalego. Vsak grdin bo samosvoj lik z lastnim imenom in značajem, kar bo sovpadalo z odprtostjo sveta. Če bo Talion nekega poveljnika porinil v ogenj, ga bo ta morda do kraja igre zasledoval in se mu skušal maščevati. Lahko pa ga bo ubil, nakar se bodo njegovi podrejeni med seboj stepli za šefovanje. Za vsako izpolnitev naloge bo na voljo več pristopov, najmanj napadalni in tiholazniški, velikokrat pa bo mogoče hipnotizirati soldata, da bo recimo ubil komandanta. Ker je v Mordorju več vojnih taborov, katerih razmerje jakosti vpliva na potek dogodkov, bo kombinacij dogajanja nemalo.




Talion ne more umreti, saj je že itak nemrtev. Ko so ga sovražniki v demu pobili na tla, so s tem napredovali, stopač pa se je iztrgal smrti in nadaljeval tepež. Ena od plasti igranja bo takisto 'onkrajna', ki jo omogoča vseprisotni Celebrimbor. To pomeni sivinski pogled v svet senc, kakršnega smo videli v filmih in predhodnih igrah. Zanimivo pri tem je, da vilin vidi deželo, kakršna je bila za časa njegovega življenja pred tisočerimi leti. Na tak način bomo rešili mnogokatero skrivnost, našli artefakte in dobili nove koščke mitologije Srednjega sveta. Pogosto vprašanje na predstavitvi se je tikalo povezave z uradnima zgodbama. Snovalci odgovarjajo, da se igra odlično umešča v kanon in osvetljuje vmesne dogodke, pri čemer so kot primer navedli Gollumovo iskanje krasotca. Skrivenčenež se bo celo pridružil Talionovi odpravi.

Ekipa Monolith Shadows of Mordor razvija le za novo generacijo in PC, dočim za predelavo za stara sistema skrbi neka obrtniška kanadska firma. Kakšne točno naj bi bile razlike med verzijama, kljub izdatni zvedavosti nismo uspeli izvedeti, le splošnosti, da bo 'osnovna mehanika' enaka. (lf) **Warner Bros. za PC, PS4, PS3, XBO in X360, 3. oktobra**

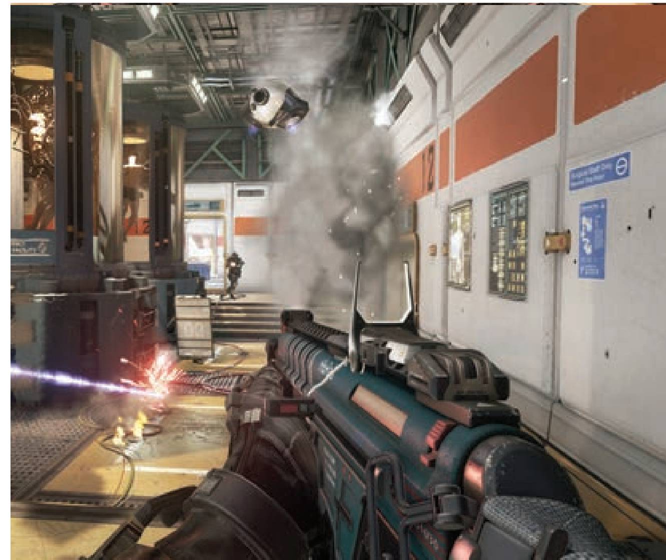






CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE Lanski CoD, Ghosts, je šel v promet slabše od predhodnika, Black Ops 2. Je moč to pripisati prehodu na naslednjo generacijo konzol? Ali pa zanimanje za to dolgometražno serijo, ki sicer ne stopica na mestu, vendar ni znana po inovacijah, upada? Čisto mogoče, nemara tudi zato, ker ne spreminja več okolja. Namesto v preteklost, kjer se je začela, se bo tokrat ozrla v prihodnost, v oddaljeno leto 2054, ko mogočna teroristična organizacija KVA istočasno napade velike države na vseh celinah. Pri tem se njeni člani nedvomno derejo "KVA ZDEJ!!!" Ker so uradne vojske na kolenih, se z njimi spopadejo pripadniki vojaških podjetij. Igrali bomo kot član ene od njih, ki ji bo predsedoval tip z glasom in stasom Kevina Spaceyja.

Poleg triletnega razvojnega cikla pri Sledgehammer Games in novega grafičnega pogona bo glavna novost dobi primerna oprema, zlasti kovinske obleke oziroma eksoskeleti z lastnim pogonom za krepitev moči človeka v njih. Ravno eksoskeleti nameravajo biti ključna razlika in največja osvežitev, saj bodo omogočili prej neizvedljive poteze. V prvi vrsti bodo to visoki skoki, ki smo jih preizkusili v multiplayerju. Tu je bilo treba bodisi ekipno pobiti nasprotnike, bodisi jim v gol vreči žogo, v obeh modusih pa je prišlo do izraza poganjanje več metrov v luft, dopolnjeno z dvojnim skokom ter začasnim lebdenjem. To je botrovalo malce quakovskemu občutku, ko si na vrhu krivulje nekoga šicnil direktno med okularja, in sila prispevalo k gibljivosti. Tudi zato so bile karte večje in potegnjene v višino po zgledu Titanfalla. Drugače je bil občutek tipično callofdutyjevski, kar bo veljalo tudi za samotarsko kampanjo, polno filmsko razbijaške akcije. Avtorji pravijo, da bo obleka tudi tu nemalo vplivala na dogajanje, saj se bo moč z njo zakriti in magnetno plezati po stenah. To pa bodo dopolnila energijska orožja in vozila, za katera predvidevajo, da bodo v uporabi čez štirideset let, kot je hodeč tank. (sn) **Activision za PC, PS4, XBO, PS3 in X360, 4. novembra**

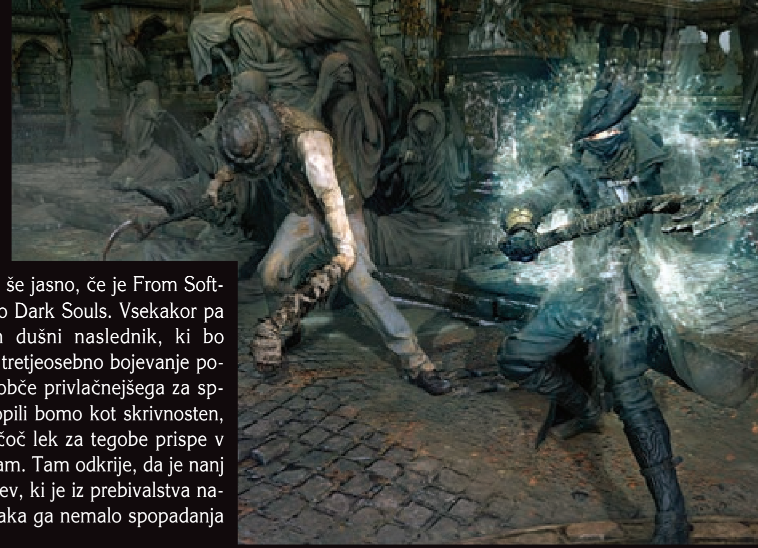

DAWNGATE Ob povedi 'EA dela klon Dote' je prvi odziv bržda cinično muzanje. Toda Dawngate je simpatična zadevščina, s katero skušajo avtorji Waystone Games privleči sramežljivejše in manj zahtevne igralce. Tu so osnove F2P-Mobe: na fantazijskem ozemlju se stepeta dve peterici junakov, ki skušata skozi nasprotnikovo vojsko in obrambne stolpiče doseči ter uničiti njegovo utrdbo. Toda karta v Dawngatu ima le dve, ne treh potk. Razvijanje herojev odpušča napake, saj je spisek opreme zelo preprost. Štirim likom lastnim veščinam je moč skozi levelanje do dvajsete stopnje pripojiti še tri splošne, da jih prilagodiš situaciji. Druga novost so štirje rudniki z novci, ki jih je moč zavzemati. Za nameček si lahko s spiska štirih izberemo dodaten igralni stil, ki nam je najljubši, s čimer povečamo pritok goldinarjev. Zelo lahkotno. (ag) **EA za PC, jeseni**



FARMING SIMULATOR 2015 Če si še poln vtisov s pomurskega smenja Agra, imaš na vrhu spiska hotnic johna deera in si obenem bralec Jokerja, si ziher igralec računalniškega kmetovanja. A s Farming Simulatorjem se ne kratkočasijo le navdušeni kmetovalci, marveč je ta fenomen zapopadlo staro in mlado, podeželsko in mestno. Ravno zato si najbrž ustroja ne upajo spreminjati in letošnja verzija docela sledi predhodniku. Vnovič bomo peskovniško skrbeli za njive in živino ter se nekaj malega bavili s prodajo pridelkov, zlasti pa bajno uživali med upravljanjem kmetske mehanizacije. Malce bolj bodo početje letos osmislile naloge, ki jih bomo dobili od soljudi. Poleg izboljšane grafike in fizike novosti vključujejo frišno skandinavsko okolje, možnost pranja traktorja in gozdarstvo. Pri spreminjanju dreves v hlode nam bodo pomagali stroji za sečnjo firme Ponsee, recimo njihov sloviti scorpion. Drugače se Farming Simulatorju pridružuje še Fiatova znamka traktorjev New Holland, itak pa bo igra kot doslej odprta za modifikacije, ki jih skupnost dela kot za stavo. Na vprašanje, zakaj v igri lik ni bolj izpostavljen, je producent odgovoril, da gre za simulacijo kmetovanja, ne kmeta. (lf) **Giants za vse, 30. oktobra**





BLOODBORNE Ni še jasno, če je From Software zaključil s serijo Dark Souls. Vsekakor pa je Bloodborne njen dušni naslednik, ki bo počasno erpegejsko tretjeosebno bojevanje pohitril in ga naredil vobče privlačnejšega za splošno publiko. Nastopili bomo kot skrivnosten, oplaščen stric, ki iščoč lek za tegobe prispe v gotsko mesto Ynarham. Tam odkrije, da je nanj legla strašanska kletev, ki je iz prebivalstva naredila zverinjak, in čaka ga nemalo spopadanja za golo preživetje.

Mesto bo zaradi moči nove platforme odprto in sceloma dostopno brez motečega včitavanja, vzdušje pa bo še nekoliko bolj tesnobno, črnikavo, demonsko in strašljivo kot v Souls. Plezali bomo po lojtrah in strehah, obiskovali notranjosti zgradb ter raziskovali tematsko razgibane četrti. Vandrali bomo po uličicah, kjer bo montel metal varljive sence in bodo okovani škarpeti ostro odzvanjali po tlakovcih. Kar naenkrat bodo od tam pridivjali spaki in nas krvoločno naskočili. Izmenjaje jih bomo jemali na muho in jih odstranjevali z dvema orožjema, bližinskim in strelskim, kar bo podprto s potrošno robo, kot so molotovke.

V Gamescomovem demu se je vojskovanje izkazalo za dokaj darksoulovsko, z znanim občutkom pri zamahovanju, mešanjem hitrih in počasnih napadov ter kruto kaznijo ob napakah. Po drugi strani pa je daleč od tega, da bi šlo za kopijo brez sprememb oziroma napredka, kakor pogledaš. Bloodborne denimo ne bo več poznal blokiranja s ščitom, marveč bo tu gumb, namenjen spreminjanju krepela v desni roki med dvema oblikama – tako, ki bo učinkovitejša od blizu, in onako, ki bo efektivna z razdalje. To pomeni spremembo pristopa; nič več defenzivnosti, ampak predvsem tekanje okrog sovražnika na muhi, izmikanje s sedaj hitrejšimi prevali, držanje razdalje in iskanje otvoritev. Seveda ne tjavdan in v neskončnost, saj se vrača usihajoča kondicija. V zameno si bo moč zdravje obnavljati tako z žlampanjem oceta kot z učinkovitim napadanjem, če te prej niso poškodovali. Zaradi tega boš v Bloodbornu ranjen dejansko še bolj silil v težave, ne se jim ogibal.

Ni še jasno, koliko bo zgodbe, kvestov ter opreme in orožij, saj bo poklic oziroma lik po znanih podatkih le en. To bi utegnilo pripeljati do enoličnosti. Toda če kdo zna, je to bivši šef serije Souls, Hidetaka Miyazaki, čigar dete je Bloodborne. Zaupajmo. (sn) **Sony za PS4, 5. februarja**









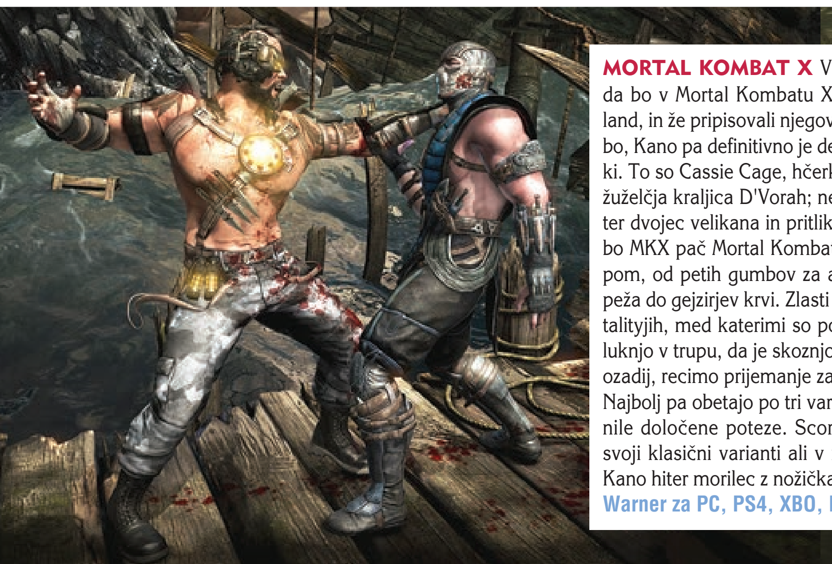
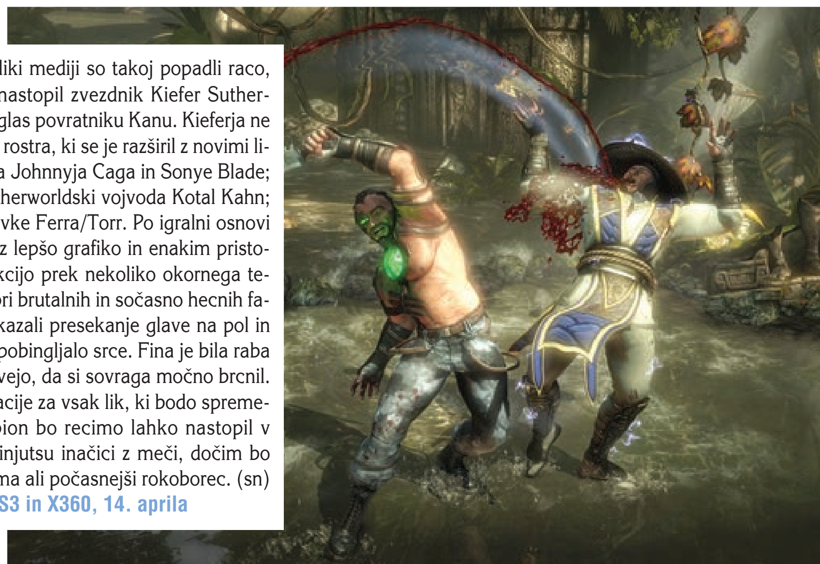
DEAD ISLAND: EPIDEMIC Kaj dobiš, ko spariš nalinijsko areno z zombiji? Zombo – zombie online multiplayer battle areno! Barviti free to play naslov Epidemic bo na krdela nagnitežev iz Dead Islanda pogledal zviška, od koder boš nadzoroval svojega junaka z WASD, zamahe pa prožil z mišjo. Igra ne bo kopirala Dote, saj se bodo v osnovnem načinu scavenger tri moštva s po štirimi igralci pomerila v zbiranju materiala, ki ga bo treba ob gejzirjih krvi trgati iz rok zombijev. Višek bodo šefi, ki bodo skozlali še posebno veliko dobrot. Razen tega bo prisoten sodelovalni modus. Kot v Dead Islandu boš sestavljal lastna orožja in nato po sovragih mahal denimo z elektrificiranimi rotirajočimi dildi, ee, kaktusi. Tako boš razvijal dober ducat likov, upamo pa, da pravi novci tu ne bodo preveč vplivni. (ag) **Deep Silver za PC, jeseni**








METAL GEAR SOLID: THE PHANTOM PAIN Ko je na oder na Gamescomu stopil Hideo Kojima, se je rulja vzradostila. Nič čudnega, saj peti del skrivalne akcijade MGS čakamo na trnih, zlasti po preigranju uvodnega poglavja Ground Zeroes. V Phantom Painu je Kojima želel poudariti nelinearnost odprtega sveta, tako da je kazal del že videne misije, ki se je je zdaj lotil drugače. Junakovo kljuse se je denimo podelalo na cesto in fige so povzročile karambol sovražnega džipa. Nadalje se vrača skrivalna kartonasta škatla, ki bo za zamotenje soldatov nosila sliko nage babe. Gledalci smo cepali od smeha. Zlikovci bodo drugače pametnejši in se nam bodo prilagajali tekom igranja. Če se bomo preveč zanašali na headshote, bodo na primer pričeli nositi čelade. V večigralstvu pa bomo napadali bazo drugega igralca in mu skušali ukrasti opremo ter vojačke. In najpomembneje: po novem bomo tako Ground Zeroes kot Phantom Pain igrali na računalniku! (kv) **Konami za PC, PS4, XBO, PS3 in X360, 2015.**

MORTAL KOMBAT X Veliki mediji so takoj popadli raco, da bo v Mortal Kombatu X nastopil zvezdnik Kiefer Sutherland, in že pripisovali njegov glas povratniku Kanu. Kieferja ne bo, Kano pa definitivno je del rostra, ki se je razširil z novimi liki. To so Cassie Cage, hčerka Johnnyja Caga in Sonye Blade; žuželčja kraljica D'Vorah; netherworldski vojvoda Kotal Kahn; ter dvojec velikana in pritlikavke Ferra/Torr. Po igralni osnovi bo MKX pač Mortal Kombat z lepšo grafiko in enakim pristopom, od petih gumbov za akcijo prek nekoliko okornega tepeža do gejzirjev krvi. Zlasti pri brutalnih in sočasno hecnih fatalityjih, med katerimi so pokazali presekanje glave na pol in luknjo v trupu, da je skoznjo pobingljalo srce. Fina je bila raba ozadij, recimo prijemanje za vejo, da si sovraga močno brcnil. Najbolj pa obetajo po tri variacije za vsak lik, ki bodo spremenile določene poteze. Scorpion bo recimo lahko nastopil v svoji klasični varianti ali v ninjutsu inačici z meči, dočim bo Kano hiter morilec z nožičkama ali počasnejši rokoborec. (sn) **Warner za PC, PS4, XBO, PS3 in X360, 14. aprila**




NBA 2K15 Najboljša košarkarska simulacija, ki to ni le zaradi manka konkurence, se vrača v slogu prvaka. Naslovni fris je tokrat superzvezdnik Oklahome Kevin Durant, 'visokost z mehko roko' in eden najbolj učinkovitih ter vsestranskih igralcev lige NBA. Tip je zagret gamer in je producentom serije 2K stalno pihal na dušo, kaj pogreša v seriji in kaj bi bilo treba izboljšati. Gotovo ni njegova zasluga, da bo 2K15 na PCju enaka inačicama za PS4 in xbox one, saj je konzolastik. Je pa morebiti prav on tisti, ki je spodbodel avtorje, da so naredili dosti na področjih, ki niso takoj vidna. 2K15 bo itak prinesla boljšo podobo, zlasti kar se tiče animacije košarkarjev in publike. A tisto najvažnejše občutiš šele pri igranju. Na primer opazno naprednejšo umetno pamet, ki je na Gamescomovih preizkusnih tekmah soigralce v napadu postavljala dosti prefrigano in držala učinkovito obrambo. Taktike, lastne posamičnim moštvom, kar pomeni, da bodo ekipe igrale bolj sebi primerno. Prenovljen met, ki ne bo več toliko odvisen od statistik in odstotkov, marveč se bo verjetnost zadetka povečevala skladno z natančnostjo, čemur se bosta nato prišteli položaj na igrišču (pokritost, pozicija, ravnotežje ...) in lastnosti športnika. Bolj kot bo izmet blizu belemu področju, ki bo vidno pod košarkarjem, verjetnejši bo koš, področje pa bo pri levakih manjše in pri mojstrih večje. Nadalje so posegli v kariero, kjer bo moč številna področja urejati z drsniki in izkusiti nov, bolj realističen poškodbeni sistem, ki bo športnikom sledil med tekmami in povečeval možnost nove poškodbe, če prejšnja še ne bo sanirana. Izboljšana naj bi bila tudi kariera, vendar podrobnosti niso izdali. So pa povedali, da bo v 2K15 več kot dvajset ekip iz Evrolige, med njimi Galatasaraj, Partizan in Bayern. Ne le to, mogoče jih bo uporabiti v vseh modusih (prej le v enem), tudi menedžerskem, in lastila si bodo lastne nabore taktik. S tem skušajo bolj verno oponašati evropsko košarko, glede česar so se pogovarjali s trenerji znanih moštev s stare celine. Obljubljenega žal ni bilo ničesar o boljši spletni hrbtenici z ligaškim sistemom v slogu Fife, tako da držimo pesti, da bodo spedenali tudi to področje in da bo ob splovitvi čimmanj hroščev. (sn) **2K Sports za PC, PS4, XBO, PS3 in X360, 10. oktobra**








WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR

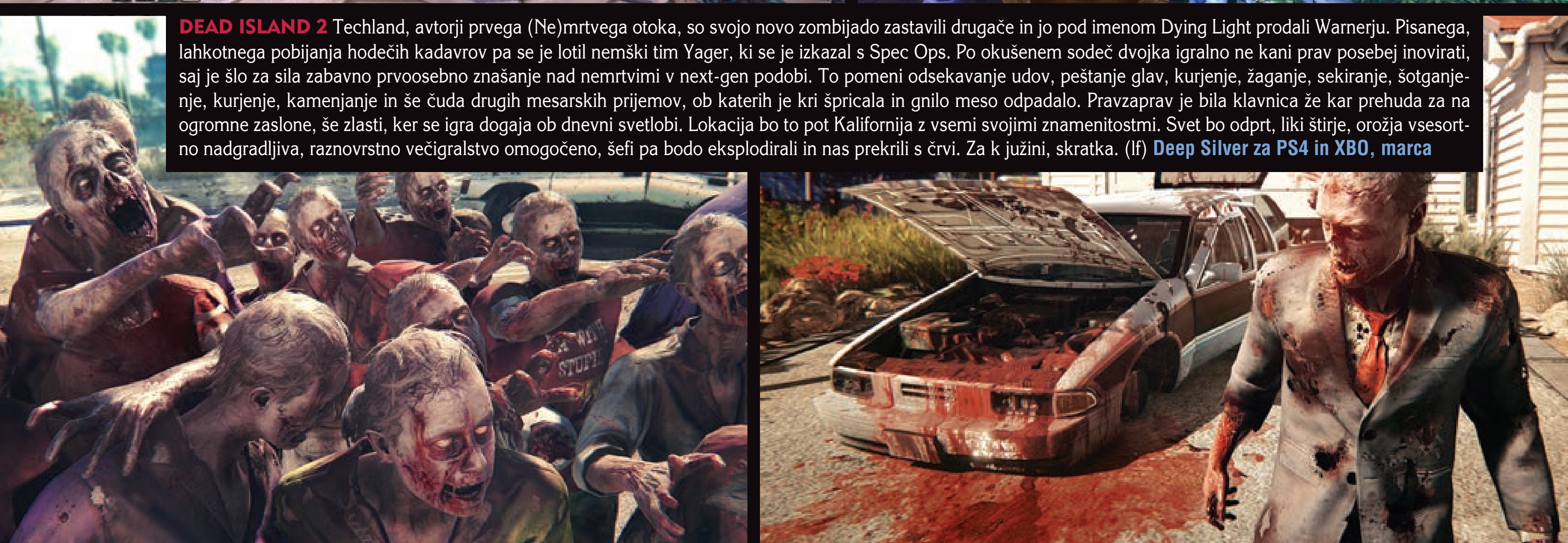
Radujte se, veterani World of Warcrafta, kajti novi dodatek se bo tematsko vrnil tja, kjer se je franšiza vzdušno najbolj proslavila: med brutalne osvajalske pohode orkovskih hord. Glavne zvezde bodo legendarni orkovski vojskovodje, med njimi Blackhand, Kilrogg in Kargath. Taki, ki za fruštek pojedo tri vepre, odrobijo petnajst sovražnih glav in nato rignejo. Krivec za ponovno vstajenje likov iz preteklosti je Garrosh Hellscream. Po tistem, ko ga igralci koncem Pandarie v raidu našeškajo, pobegne skozi luknjo v času in se znajde v prvinski deželi Draenor, še preden jo je magična eksplozija preobrazila v Outland iz Burning Crusada. Tam prepreči, da bi se orki udinjali Peklenski legiji in jih namesto tega uporabi za lastno armado. Mi pa ga bomo morali ustaviti.

Vojskovodje bodo prinesli nov kontinent Draenor z osmimi ozemlji. Pohajkujoč po njem in osmerici novih ječ bomo like zlevelali do stote stopnje. Frišnih poklicev ne bo, bodo pa vrsto duhamornih statistik zamenjale zabavnejše, med njimi multistrike, ki bo spontano množila udarce. Toda najzanimivejša novost se ne bo tikala pustolovščin, marveč vračanja z njih, saj bomo imeli prvič v WoWu svoj bivalni prostorčič – garrison. To veliko utrdbo bomo z gradnjo stavb širili in vabili soigralce, da jo bodo občudovali. V njej bomo lahko najemali plačance, da bodo v naši odsotnosti nabirali surovine. Stari mački bodo veseli instanciranega mlatenja stotih proti stotim med Tarren Millom in Southshorom – kot v časih izvirnika! Če si že dolgo izven igre, pa si utegneš pomagati s hipnim potiskom do devetdesete stopnje brez pomoči Kitajcev ... toda za 50 evrov. Auč. Blizzard se še vedno obnaša kot kralj, četudi je število naročnikov prejšnji mesec padlo na 6,8 milijona. In čeprav se jim z Warlordi tako mudi, da zaradi tega do izida ne bodo uspeli posodobiti grafične podobe vseh igralnih ras ter bodo zali blood elfi izviseli. Prav jim je, kaj so pa blont. (ag) **Blizzard za PC, 13. novembra**





DEAD ISLAND 2 Techland, avtorji prvega (Ne)mrtvega otoka, so svojo novo zombijado zastavili drugače in jo pod imenom Dying Light prodali Warnerju. Pisanega, lahkotnega pobijanja hodečih kadavrov pa se je lotil nemški tim Yager, ki se je izkazal s Spec Ops. Po okušenem sodeč dvojka igralno ne kani prav posebej inovirati, saj je šlo za sila zabavno prvoosebno znašanje nad nemrtvimi v next-gen podobi. To pomeni odsekavanje udov, peštanje glav, kurjenje, žaganje, sekiranje, šotganjenje, kurjenje, kamenjanje in še čuda drugih mesarskih prijemov, ob katerih je kri špricala in gnilo meso odpadalo. Pravzaprav je bila klavnica že kar prehuda za na ogromne zaslone, še zlasti, ker se igra dogaja ob dnevni svetlobi. Lokacija bo to pot Kalifornija z vsemi svojimi znamenitostmi. Svet bo odprt, liki štirje, orožja vsesortno nadgradljiva, raznovrstno večigralstvo omogočeno, šefi pa bodo eksplodirali in nas prekrili s črvi. Za k južini, skratka. (lf) **Deep Silver za PS4 in XBO, marca**





THE VANISHING OF ETHAN CARTER Astronavti so nova skupina, v kateri so stari mački iz poljske skupine People Can Fly, ki se niso hoteli udinjati Epicu. Njihov premierni naslov bo nadnaravna detektivka z začetka 20. stoletja, v kateri bomo iskali izginulega fantiča. Ob tem bomo odkrili, da so od njegovih ugrabiteljev ostala le trupla. Opustela vasica, kamor so se zatekli, očitno skriva mračne skrivnosti! Štorija in videz spominjata na nedavno opisani Murdered: Soul Suspect, dočim bo igranje v prvi vrsti raziskovalno in iz prve osebe, tako kot pri še eni nedavni neodvisnici, Betrayerju. Več bo torej poudarka na okultnem detektivskem delu kot borilnih veščinah in tvoja nagrada bo vsakič nov koščék zgodbene sestavljanke. Ker gre za iste ljudi, ki so spočeli Painkiller, si upamo že vnaprej trditi, da nam bodo šle kocine pokonci. S tem nas strašijo tudi avtorji sami, saj pravijo, da bo njihov špil najbolje igrati sam, ponoči in s slušalkami na glavi. (qt) **The Astronauts za PC in PS4, jeseni**



CIVILIZATION: BEYOND EARTH Stati na čelu mogočne nacije in z vojaškim škornjem zavojevati dežele je bila ideja številnih voditeljev, ki so poskrbeli, da zgodovina v šoli ni dolgočasna. Mi njihove podvige podoživljamo ob najslavnejši franšizi zgodovinskih poteznic, Civilization. Kaj pa, če je vabeče ozemlje tujski planet, svetlobna leta oddaljen od Zemlje? Tedaj se načelovanje civilizaciji spoji z raziskovanjem neznanega. Civilization je v to smer že pogledal: pred petnajstimi leti z Alpho Centauri, takisto od Sida Meierja. Zdaj se tematika vrača z Beyond Earth. Zakaj ne z Alpho Centauri 2? Ker ima naslov v lasti EA in ga straži z oboroženimi nezemljani.
Špila ne bosta povezana niti pripovedno, saj bo Beyond Earth prvo človeško koloniziranje drugih planetov začela znova. Homo sapiens napravi življenje na modrem planetu jako težavno. Zato v vesolje poleti osem medzvezdnih plovil z naseljenci. Ko ti v oddaljenem ozvezdju pristanejo na trdnih tleh, jih pozdravijo gigantske gobe in črvi. Je mogoče gobe uporabiti za južino in črve udomačiti? Ali pa bo bolje vse sežgati v nuklearnem ognju? To vprašanje soočanja z neznano okolico bo ključno skozi vso igro. Začetna izbira nacije namreč ne bo tako trdno zakoličila našega ravnanja kot v Alpha Centauri. Osmerica voditeljev, med katerimi bo vodja panslovanske federacije general Kozlov, bo frakciji dala nekaj bonusov ter obraz. Nakar bomo že z izbiro opreme, ki jo bomo pripeljali z ladjo, lahko določili drugo smer razvoja.
Po naselitvi prve kolonije bo treba raziskati okolico, rudariti njena bogastva in s pridobljenim znanjem razviti novo tehnologijo. Najbolj bo napredek določala ena od treh afinitet. Harmonična bo učila sožitje z malimi zelenimi in črve spreminjala v domače živali. Vladarska bo nevarnosti neznanega skušala obvladati z visoko tehnologijo. Čistunska pa bo vse nezemeljsko proglasila za fuj in bljeh, kolonije obdala z visokimi zidovi in se nakanila pokrajino spremeniti v Zemljí podobno. Presenečenj bo mnogo, kajti Beyond Earth bo naš skrbno zastavljeni plan nenehno motil z nepredvidljivostmi in nam v mesta pošiljal aliensko kugo ter nas razveseljeval z nasadi psihotropnih gobic. Predvsem pa bo novost zelo razvejano raziskovalno drevo, ki ga bo nemogoče obdelati v enem igranju.
Beyond Earth pri Firaxisu izdelujejo na osnovi pogona Cive 5, kar pomeni potezno kolovratenje po šestkotniški karti s polji, ki si jih narodi ne morejo deliti. Zato se lahko nadejamo podobnega boja s topništvom, ki bo stalo v oddaljenih heksih, dočim se bodo Kozlovi masivni hodci iz ruskega jekla tepli na blizu. Se pa avtorji, med katerimi ni več očeta Alphe Centauri Briana Reynoldsa, trudijo, da špil ne bi bil videti kot preoblečena petica. Dodali so na primer orbitalno plast, kamor bomo pošiljali satelite. Z njimi bo moč srkati zvezdno svetlobo za energijo oziroma nanje montirati bojne konice in iti na lov na aliene. Ti se bodo primerno odzivali in nam s pošastki potapljali ladje – na prezentaciji nas je recimo naskočil kraken. Morda bi bilo pa vendarle bolje v raziskovalnem drevesu izbrati znanje tujskega jezika namesto rudarjenja ... Ah kje, plazemski topovi in užgi! (ag) **2K Games za PC, 24. oktobra**







FORZA HORIZON 2 Forza Horizon je bil predlani veseljaški odvrtek resnobne osrednje serije, ki se je namesto na dirkališčih odvijal na cestah ameriške države Kolorado. Poželjivce v slogu ferrarija FXX smo tiščali po mestih in vaseh, čez mostove, skozi predore in kamnolome, mimo njiv ter po makadamih. Vzdušje je bilo prešerno, saj smo sodelovali na festivalu vožnje. Kljub temu pa izdelek ni bil zares kakovosten, med drugim zaradi pretiranega ponavljanja in sveta, ki je bil poln ograj in omejitev, tako da se nisi mogel zapoditi čez drn in strn. Slednje kani v prvi vrsti spremeniti nadaljevanje, ki vnovič nastaja pri britanskem studiu Playground Games. Tokrat se bomo znašli v južni Franciji in severni Italiji, kjer je vse polno rajdastih spustov in s trto poraslega podeželja. Čez slednjega bomo mogli drveti brez večjih omejitev, zaradi česar bo občutek drugačen kot v enici, kjer se je bilo treba držati cest. Na nas bo, kako bomo dospeli do cilja, kar je v Gamescomovem demu pomenilo pičenje 250 na uro skozi pšenična polja, da so bale sena odskakovale med avti, čemur je sledilo razbijaško pehanje na cestah, ulet v nevihto in finiš v mondenem obmorskem središču. Ob razbijajoči muziki, zelo lepi podobi pogona iz Forze 5 in licenčnih jeklenih konjičih, med katerimi bosta laferrari in mclaren P1, je bila zabavnost na nivoju. Je pa bilo nekoliko razočarajoče, da se je dež vedno pojavil na istem mestu in da je bil občutek arkadnosti še večji kot v prvem Horizonu, med drugim zaradi neobstoječih poškodb. Iz dema se seveda ni dalo oceniti, ali bo držala napoved večje razgibanosti na rovaš količine izzivov ter sprotnega dodajanja novih prek spleta. Upajmo, da to drži, tako kot obljube o možnosti primerjanja štirikolesnikov v garaži z drugimi igralci, kar bi prispevalo avtomobilski fetišizem. Bo pa marsikaj manjkalo v inačici za xbox 360, ki ne bo Horizon 2 z xboxa one s slabšo grafiko, temveč drugačna igra, med drugim brez vremena in drivatarjev. (sn) **Microsoft za XBO in X360, 30. septembra**








DRAGON AGE: INQUISITION Dragon Age 2 ni bila slaba igra, vsekakor pa s svojim dokaj majhnim in grafično revnim območjem dogajanja, ponavljajočimi se nalogami, odrezanim koncem ter manjšo bojno globino od izvrstne enice ni dosegla slave slednje. Po negativnem odzivu so se Bioware nakanili nizu povrniti staro slavo in rezultat je Inqusition, ki nima več dolgo do izida.

Trojka bo ostala mešanica akcijskega in taktičnega igranja domišljijskih vlog, v katerem bosta mogoča oba pristopa. Načeloma bomo izbrani lik v druščini vodili iz pogleda od zadaj in v realnem času kot v Witcherju udrihali po nakazah. Tak boj bo hiter, udaren in poln mogočnega sekanja ter čaranja, k efektivnosti pa nas bodo spodbujale razpoke v realnosti, skozi katere bodo prihajale nove beštije in jih bo treba zapirati. Ustvarjalci trdijo, da bo manj potrebe po drkanju gumbov in več po razmisleku, sodelovanju, modrem izkoriščanju veščin ter dobrem postavljanju v prostoru. In po merjenju na posamične dele teles oziroma ude. Ko se bo situacija izkazala za preveč zahtevno, bomo lahko preklopili v generalski pogled od zgoraj. Tu bomo akcijo ustavili in razdelili ukaze vsakemu tovarišu posebej, nakar bomo dogajanje znova pognali. Kolikokrat, na kateri težavnosti in pri katerih sovražnikih oziroma šefih (med njimi bo kakopak mnogo vrst zmajev) bomo v to prisiljeni, bomo vedeli šele po preigranju. Producent serije je na vprašanje o zahtevnosti povedal, da Inquisition ne bo tako zajeban kot enica in dvojka, da torej nastavitev nightmare ne bo zares morasta. Ne vemo, čemu, saj je niz v prvi vrsti vendarle namenjen hardcore igralcem, ki terjajo izziv. Ampak taka je zaenkrat odločitev.

Največja površinska sprememba je ta, da se bo Inkvizicija odvijala v velikem, razgibanem, odprtem svetu. Skozenj bo vodila rdeča nit, ki pa se je nikakor ne bo treba držati, saj bo moč opraviti na ducate stranskih kvestov, ki nas bodo popeljali v odročne predele. Tam naj bi srečali mogočne spake in dobili silno opremo. Pokrajina je bila v PC-demu videti na moč impresivna, z gostim rastjem, jezeri, planinami, grajskimi ruševinami, pokopališči in močvirji, pa krasnimi grafičnimi učinki, od meglic, ki so se dvigale z barja, prek dežja, ki je naključno padal, do menjavanja dneva ter noči. Ena sama regija v Inqusitionu bo menda tako velika kot ves Dragon Age: Origins, zato bo dobro, da se bo moč na rajžo podati z jahancem.

Pričakovanja vreden element bo ta, da bomo kot pripadnik inkvizicije stalno širili svoj vpliv na svet. Bolj kot bomo napredovali, močnejši bomo in več zaveznikov bomo imeli, z osvajanjem oporišč pa bomo odpirali dostop do novih krajev in prejemali sveže kveste. Ker bomo nastopali kot glavni inkvizitor, bomo tudi pošiljali podrepnike na naloge, čeprav bomo še videli, kako podroben in globok bo ta element. Zaenkrat je Biowaru bolj v interesu, da govori o tem, kako bo moč ustvarjati istospolne zveze in kako bo v Inqusitionu med liki razkrito gejevski coprnik. Brez zamere, mi imamo vseeno rajši lezbijke.

Vtisi z Gamescoma niso ne negativni, ne pozitivni, ampak to je logično. Kratek vertikalni izseček iz orjaškega frpja, ki bo trajal na ducate ur, je neprimeren za širše sklepanje. Zna pa biti Inqusition z velikostjo, več konci in sodelovalnim večigralstvom za štiri dejansko dostojen tretji del serije, ki je s prvencem povezala Baldurjevo dobo s Skyrimovo. (sn) **EA za PC, PS4, XBO, PS3 in X360, 21. novembra**











GAUNTLET Gauntlet je od zgoraj gledana akcijska klasika z avtomatov iz leta 1985, v kateri so do štirje igralci istočasno prevzeli nadzor nad bojevnikom, vilinom, coprnikom ali valkiro. Nato so sodelovalno harali po labirintu in ugonabljali horde sovražnikov. Nova inačica bo razpečevana digitalno po budžetni ceni in v njej bodo taisti liki vsak s svojim orožjem, od meča prek loka do knjige čarovnih, počeli natanko isto. Le da v poligonski grafiki in z bojda nekoliko več globine, četudi ne PREveč. V ječah bodo ne pretežke pasti in spretnosti junakov se bodo dopolnjevale na razumljive, dasi ne kompleksne načine. Zato gre največ pričakovati od artefaktov, ki bodo prilagajali moči in veščine. Upamo na orenk pokol in staromodno težavnost. (sn) **Warner za PC, 23. oktobra**



WWE 2K15 Ringovske nezgode preševicanih, a dodobra obritih veprov se bodo oktobra znova vrnile, tokrat v next-gen obliki. Razvijalci Visual Concepts, ki skrbijo za NBA 2K, so imeli zdaj čas, da nekaj storijo, v nasprotju z lanskim letom, ko so jim naprtili že sestavljen izdelek iz propadlega THQja. Delo so vložili predvsem v zajemanje gibanja, ki bo odslej – vsaj na PS4 in xboxu one – bistveno bolj življenjsko in dodelano. Prav tako bo neprimerno več detajlov na rokoborcih, vključno z zlahka prepoznavnimi obrazi. Nova animacija bo vodila v podrobnejši nadzor in drugačen tempo. Manj naj bi bilo čudaškega udrihanja, ki je sprto s pravimi WWE-borbami, in več filmsko spektakularnih, v resničnosti vnaprej dogovorjenih potez. Te bo spremljal nanovo posnet komentar, dinamičen in obilen po zgledu NBA 2K. Licenca bo kakopak docela uradna, od novincev, kot je Roman Reigns, do starih kozlov a la John Cena. Med določenimi, kot sta Rock in Austin ter Andre in Hulk, bodo vladala rivalstva, predstavljena v dokumentarnem slogu. Največja novost pa zna biti kariera po zgledu tiste v seriji NBA 2K. (sn) **2K Games za PS4, XBO, PS3 in X360, 31. oktobra**





HEROES OF THE STORM Blizzard s svojo Mobo prihaja pozno. Toda igra v gibanju premore značilen nevihtniški čar in sodeč po veliki obljudenosti mašin z njo na sejmu nismo edini tega mnenja. V Heroes of the Storm se bosta udarili dve peterki junakov, pobranih iz zajetnega izročila Warcrafta, Starcrafta in Diabla, kasneje nemara še drugih Blizzardovih naslovov (Blackthorne??). Liki so luštno zajebantski, saj med njimi najdeš murloca Murkyja. Toda v nasprotju z Dotinim kalupom bomo igrali na samosvojih ozemljih, ki bodo imela lastne stranske zadatke, ki jih bo treba upoštevati na poti do nasprotnikove ciljne utrdbe. Na eni od kart smo denimo kradli zlato in ga prinašali lokalnemu gusarju, ki je po nasprotnikih užgal s topovsko salvo. Heroji bodo free to play naslov in studio je s Hearthstonom že pokazal, da mu ta način leži. (ag) **Blizzard za PC, "ko bo nared"**



ORI AND THE BLIND FOREST V tejle ploščadni arkadi se boš kot gozdno bitjece zoperstavil starodavnemu zlu. Sprva bo Ori le preprosto poskakoval, tekom pustolovščine pa se bo priučil množice platformerskih potez. Znal se bo denimo odbijati od sovragov in projektilov ter jih preusmerjati, kar bo uporabil tako v boju, kot pri odstranjevanju ovir. Snovalci so blazno ponosni na svilnato animacijo in pisana ozadja, na katerih je vsaka reč prav posebej narisana in ne zgolj dupliciran objekt. Za zgled so vzeli Raymana in Metroid, tako da poleg farbovitosti lahko pričakujemo še raziskovanje dežele, kjer se nove poti odpirajo, ko se naučiš določenih prijemov. Pravijo, da želijo dostaviti nekaj zares frišnega in podprtega s pripovedjo o odraščanju. Po videnem zadevščina deluje jako prisrčno. (kv) **Moon Studios za PC, XBO in X360, pozimi**






SHADOW REALMS Glede na to, kako popularne so namiznice z vlogo temniškega gospodarja v slogu Dungeons & Dragons, je nenavadno, da med računalniškimi igrami ni več takšnih, kjer bi tudi monstrumom načeloval živ igralec. To bo posebnost nove Biowarove omrežne frpjke Shadow Realms, kjer se bo gručica štirih igralcev borila proti petemu, Shadowlordu, ki bo nanje spuščal nesrečo. Zle Temne legije s planeta Embra bodo namreč našle pot na Zemljo in tjakaj teleportirale peklenščke. Itak. Da špil ne bo videti kot posnetek D&Dja, bo poskrbelo moderno okolje, kjer bodo junaki poleg magije in mečev vihteli kalašnikovke in bazuke. Igrali bomo v pogledu izza hrbta, kot je običajno v mmorpgjih, podobo pa bo izrisoval Battlefieldov motor Frostbite 3. Zanimivo bo podajanje štorije, saj se bo razvijala z epizodnimi posodobitvami. Koliko bodo te koštale in kakšna bo sploh ekonomija v igri (F2P?), pa še ne vemo. (ag) **EA za PC, 2015**





THE EVIL WITHIN Nagrado sejma Gamescom je sicer pobral Evolve, toda v očeh mnogih bi si ga zaslužila po predogledu sodeč odlična srhljivka The Evil Within. Izdajatelj je sladokusna Bethesda, razvijalska skupina pa japonski Tango Gameworks, ki so nastali pred nekaj leti na pobudo Shinjija Mikamija, očeta proslavljene serije Resident Evil. Ta je po znameniti štirici šel na svoje in se ubadal z različnimi projekti, zdaj pa se vrača k stari ljubezni, grozi.

Visokoproračunski Evil Within, za katerega so najeli profesionalne govorce, med drugim Jennifer Carpenter (Debra Morgan v TV-seriji Dexter), je ob enournem preizkusu dajal vtis nadgrajenega Resident Evila 4. To bo zadovoljilo predvsem tiste, ki so menili, da je bila petica, nastala pri drugih avtorjih, slabo nadaljevanje. Iz tretje osebe smo nadzorovali detektiva Sebastiana Castellanosa, ki se po umoru sodelavcev in nezavesti prebudi v čudaškem, morastem svetu. Ta ne bo odprt, marveč bo sestojil iz niza manjših, samozadostnih nivojev, med katerimi bo največ umazanih, krušečih se zgradb. Po njih bodo vandrali krvoločni, na zombije spominjajoči pošastki, ki pa ne bodo tako zabiti kot trupelca, saj bodo znali med drugim odpirati vrata, se vzpenjati po stopnicah in plezati po lojtrah. Če te to spomni na one krute gozdarske Špance z začetka štirice, nisi usekal mimo. Z njimi se bo moč spopadati na več načinov, od tepeža s pestmi in hladnimi orožji do metanja bomb in streljanja. A municije bo malo in ko bo nakaza padla, razčefarjena betica ne bo zagotovilo, da bo ostala na tleh. Treba jo bo zažgati, kar bo terjalo vžigalice ali drugačno netilo, česar spet ne bo v obilju.

Zaradi tega se bo nemara bolje potihem splaziti mimo gnusob. A pazi, če boš drugod na nivoju zganjal preveč rompompoma, bodo prej neporažene krenile k hrupu in ne bo se ti pisalo nič dobrega. Smrt je v demu, ki je obsegal celoten nivo pozneje iz igre, prišla hitro in krvavo. Tudi zaradi kamere, ki se je ob bližnjih spopadih postavila tako, da ja nisi nič videl. Očitno je to Mikamijeva vizija, ki bi igralcu znala zavdati pri garbanju šefov. Med njimi bo črnolasa deklina v raševini, ki pa ne bo spreminjala kanalov z daljincem v glavi, temveč bo imela več udov kot običajno. Takisto bodo naokoli postopali neranljivi duhovi, pred katerimi bo treba bežati. Po možnosti skozi posebne duri v varni prostor, kjer si bomo odpočili, shranili položaj in razširili poznavanje zgodbe.

S spopadanjem ali tiholazenjem bo treba priti do ključnih predmetov, na primer ključev, s katerimi si bomo odprli pot naprej. Prav tako bo Evil Within po zgledu The Last of Us vseboval nabiranje surovin za izdelavo novih predmetov in krepitev obstoječih orožij, med katerimi bodo revolver, šibrovka ter samostrel. A največji sovražnik verjetno ne bodo ne spake, ne pasti v slogu bomb na zidovih, ki jih bo od našem prehitrem premikanju razneslo, za demontažo pa bomo imeli natanko en poskus v miniigrici. Najbolj nam bo znala škoditi lastna glava, kajti Evil Within bo ravno toliko krvav horor z vedri črevc kot psihološka srhljivka. Demo se je čudovito poigraval s čutili, naj je šlo za sence po kotih in na zidovih, barabine, ki so se od zadaj približali čisto potihem, ali krasne zvočne učinke, ki so ustvarili izvrstno vzdušje za mokrenje poscala. Tako si se občasno kar sam od sebe skril v omaro ali pod posteljo, da si si malo oddahnil in si obrisal pot s čela. Shinji zna. (sn) **Bethesda za PC, PS4, xbox one, PS3 in xbox 360, 14. oktobra**









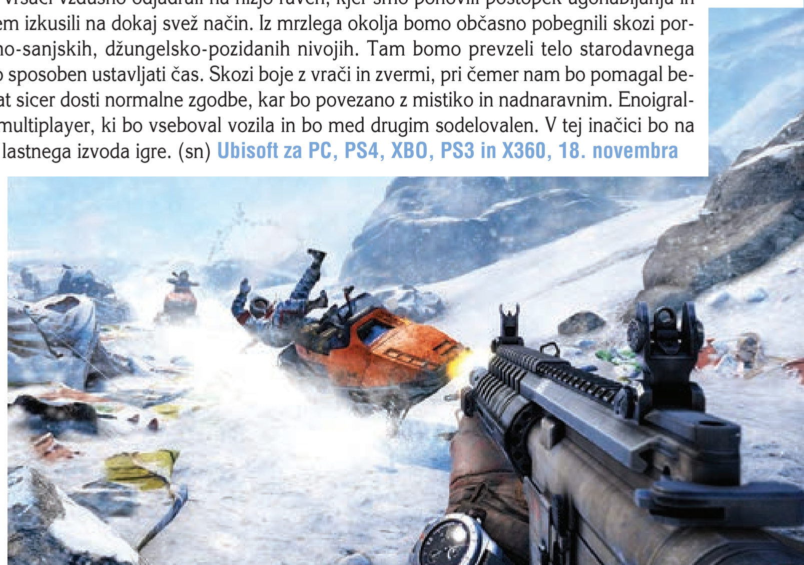
MIGHT AND MAGIC HEROES VII Recimo, da so bili sedmi Heroji presenečenje Gamescoma. A četudi so nam pokazali igranje, presenetljivi niso bili. Pod boljšo grafiko je bila poznana taktično-ekonomska strategija z elementi iger frp, kakršno preigravamo že dve desetletji. Kakor neštetokrat poprej bomo zidali gradove, razvijali soldatesko, vodili junaka po pravljičnem svetu in se zapletali v šahovniško-potezne boje s pošastmi, tolovaji ter sovražnimi vojskami. Enake ostajajo vse pritikline, od splošnega videza in vmesnika prek surovin do junaka, ki se bitk udeležuje le pasivno. Šest različnih gradov bo: stronghold, academy, haven in necropolis plus še dva, za katere lahko ljubitelji glasujemo po spletu. Bitja so malo premešali, zmaji na srečo ostajajo, nekaj enot pa bo frišnih. Ostale novitete? Hja, večjih ni videti. Mnogo več je dogajanja na karti, tudi čaranja, recimo izničenje uroka, ki ščiti nasprotno mesto. dočim je mala novost v bitki iskanje zaklona za objekti. Francoski avtorji pravijo, da je recept preizkušen, zato se ukvarjajo s sestavo in dizajnom posamičnih stopenj. Za dvajsetletnico naj se le potrudijo! (lf) **Ubisoft za PC, spomladi**





FAR CRY 4 Iz gorkih afriških savan se bomo v četrtem Oddaljenem skoviku preselili na zasneženo in zaledenelo Himalajo. Tu bo zablestel dodelani grafični pogon, ki bo na PS3 in xboxu 360 videti soliden, dodobra pa bo zaživel šele na PCju in obeh aktualnih konzolah. V demu so snežinke poplesovale v ostrem vetru, skalna pokrajina se je prekrasno lesketala in umrli so na njej puščali mastne rdeče sledi. Kot novi junak, Nepalec Ajay Ghale, ki se doma zaplete v državljansko vojno, smo vihteli samostrel in nož ter serijsko polagali stražarje in divje mačke, dokler se nismo prebili do lokalnega glavarja. Kot je za Far Cry običajno, je akcija gladko prehajala med prikritostjo, kjer je prišlo prav kazanje obrisov zaznanih sovragov, in neposrednimi obračuni. Razen brutalnega vihtenja orožij je bila impresivna nova pogruntavščina, jadralna obleka, s katero smo skočili s pečine in med vršaci vzdušno odjadrali na nižjo raven, kjer smo ponovili postopek ugonabljanja in nabiranja dobrot. Odprt svet smo s tem izkusili na dokaj svež način. Iz mrzlega okolja bomo občasno pobegnili skozi portale, ki nas bodo odložili v pravljično-sanjskih, džungelsko-pozidanih nivojih. Tam bomo prevzeli telo starodavnega vojščaka, oboroženega z lokom, ki bo sposoben ustavljati čas. Skozi boje z vrači in zvermi, pri čemer nam bo pomagal beli tiger, bomo izkusili bolj mistično plat sicer dosti normalne zgodbe, kar bo povezano z mistiko in nadnaravnim. Enoigralstvo bo dopolnil tokrat bolj obsežen multiplayer, ki bo vseboval vozila in bo med drugim sodelovalen. V tej inačici bo na PS4 podpiral pridruževanje ljudi brez lastnega izvoda igre. (sn) **Ubisoft za PC, PS4, XBO, PS3 in X360, 18. novembra**





DRIVECLUB Letos Need for Speeda ne bo, lastniki sonyjevke pa bodo uteho našli v novem projektu studia Evolution, taistega, ki se je izkazal s prav dobrim krosom Motorstorm. Driveclub je osredotočen na asfalt in superšportnike, kot so ferrari 599XX, aston martin one-77, gumpert apollo, hennessey venom GT in pagani huayra. Tiščalo se jih bo na petih celinah, ki so jih avtorji v ta namen obiskali in vse pofotkali. Pravzaprav so se potrudili s čisto vsako malenkostjo, od lokaciji primerne flore in favne prek pravilnega položaja zvezd in dinamičnega vremena do poslednjega materiala ter zvoka pri avtomobilih. Baje so v roke dobili čisto vsakega od petdesetih dirkalnikov in jih dodobra preštudirali. A kljub temu, da so izpostavljali celo pravilne odseve v vetrobranu in na števcih, je bil pogled iz kabine slab. Ven si gledal skoraj domala skozi tankovsko lino, ostro pa je bilo vse enako, armatura in objekt v daljavi. Špil bo drugače arkada z izredno močno družabno komponento tako v smislu večigralstva kot izmenjevanja časov. (lf) **Sony za PS4, 8. oktobra**





DROBIŽ NAVIDEZNE RESNIČNOSTI

Je to Stevie Wonder, ki maje glavo na novi komad? Ne, to je LordFebo z eno od VR-čelad!

Navidezna resničnost se bo drugo leto zgodila. Ne zato, ker si je uporabniki želimo, marveč zato, ker za njo stojita dva giganta, Facebook in Sony (oziroma po novem še Samsung). Prvi z nedavno kupljenim oculus riftom in drugi s projektom morpheus, ki cika na playstation 4. Kljub prisotnosti na Gamescomu ne eni, ne drugi niso najavili pričetka prodaje. Zagotovo bodo to storili na prihodnjem E3ju. Težava ni v hardveru, marveč obe strani poudarjata, da mora biti bogata in kakovostna vsebina zajamčena že v štartu. Modre besede. Pri tej novi tehnologiji bo v resnici štel začetni vtis. Če bo prvodošli na police zamočil, bo zlil gnojnico po celotnem področju. Morda se je industrija vendarle naučila, da prehitevanje ne koristi.

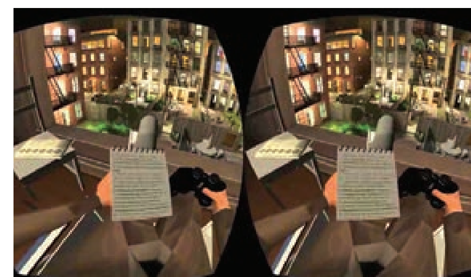
Pred tabo roka, v roki meč

Oba onegaja delujeta na sličen princip. Znotraj imata kar klasično matriko od mobilnika (oculus uporablja Samsungov 5,7-palčni AMOLED), ki je razdeljena na pol, tako da vsak uč dobi 960 x 1080. Vsebini leve in desne slike sta po pravilih stereoskopije malenkost zamaknjeni, kar ustvari občutek globine. Ker imaš prikaz dobesedno pred očmi, je velikost primerljiva s filmskim platnom iz sprednje vrste. Pospeškometri omogočajo premikanje pogleda z obračanjem oziroma nagibanjem glave, za položaj v prostoru pa skrbi naveza s kamero. Oculusova motri infrardeče diode na čeladi, morpheus pa se zanaša na playstationovo podolgovato oko, ki spremlja tako sijaj na glavi kot onega na joypadu in na liziki move. Sonyjev sistem ima zaradi tega vseobsegajočega nadzora prednost. Ko primeš za move in se ti pred očmi pojavi roka z mečem, to izpade res novo.

Na žalost morpheus ni pokazal kakega naprednega dema, ki bi zaobjemal ves potencial. Lahko smo se v kletki spustili pod morsko gladino in dražili morskega psa ter drveli z rolko po cesti, kjer smo zavijali le s premiki glave. Obojega sem se hitro naveličal, zmotila pa je še izrazita pikslavost prizora. Ne da si videl kvadratke, marveč kar mrežo linij med piksli. Prisotni so hiteli pojasnjevati, da ne oblika, ne železnina nista dokončni. Zato tudi niso dovolili več od nekaj minut uporabe, saj so se bali, da bi novinarji v iskanju ekskluzivnosti na podlagi prototipa pisali reviewje. Lahko, da bodo do izida spremenili še ime. A v produkt verjamejo, veliko zanimanje pa naj bi bilo tudi s strani studiev. Eden od inženirjev mi je zaupal, da lovijo ceno 250 evrov (pri oculusu se sliši postavko 300) in da zadeva skoraj zagotovo ne bo brezvrvična. Žicam čez sobo se torej ne bo moč izogniti.

Shuhei Yoshida, šef Sony Computer Entertainmenta, je dejal, da se morajo razvijalci iger nanovo priučiti oblikovanja svetov, saj VR zahteva drugačne pristope in hkrati omogoča neslutene možnosti. Zlasti je poudaril pomembnost prostorskega zvoka, ki bo ključen element izkušnje, celo bolj od grafike. Pri tem je navdušeno navrgel, da bo prednost dobrih VR-iger pred navadnimi tolikšna, da bo to že kar 'nepošteno'. Doživetje bo po njegovem tako pristno, da bo igralec pri priči pozabil na okolico in kable. Spomin na dogodivščino pa bo vtisnjen bolj izrazito kot 2D-dojemanje, ker naj bi možgani drugače zapisovali globinske podobe od ravninskih. Odlična popotnica za grozljivke!

Oculus, ki je štartal kot podaljšek za igre in si v zavoljo začetne 'nedolžnosti' ter Johna Carmacka nabral lepo število podpornikov, pod Facebookovo marelo stavi širše. Njihov cilj je narediti svet še bolj odprt in povezan. Kakor si danes pošiljamo fotke, bomo po njihovem nekoč delili celostne izkušnje, VR pa je ključ do tega. *“Predstavljajte si, da greste lahko kadarkoli na Havaje in prosto gledate naokoli. Ali pa, da ne morete na prijateljevo poroko, vendar zaradi tam nameščene 360-stopinjske kamere dogodek spremljate od doma,”* je razpredal govorec in omenjal celo revolucijo interneta. Toda vse to so futurološke napovedi, ki imajo malo skupnega s konkretnim produktom, ki ima priti prihodnje leto. Tedaj bo vse skupaj zelo verjetno omejeno na igre, pri čemer bo naslovov precej, saj kompatibilnost vključujejo številni grafični pogoni, kakršna sta Unity in Unreal.



Screenshot prihodnosti :). Čeprav smo iger vajeni v širokozaslonskem načinu, tu vsako oko dobiva kvadratno sliko, saj ima na voljo polovico zaslona. Snovalci pravijo, da je to bolj naravno, kajti naš vidni kot je enak vodoravno in navpično.



Takle je videti razvojni projekt morpheus. Playstation 4 bo z njim prinesel revolucijo v gaming, pravijo. Nekaj novega bosta VR-čeladi resda ponudili, vendar menim, da bosta obe zadevi butični, vsaj v prvi generaciji. Troje žic (napajanje, video in zvok), nepraktičnost, cena in nezdružljivost z vsemi glavami je nekaj minusov.

V živo v Tamrielu in pilotski kabini

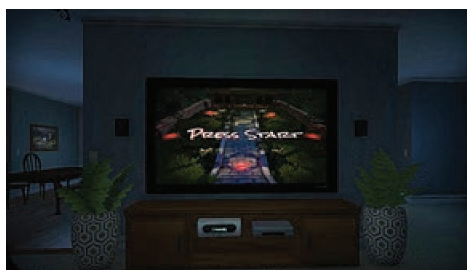
Demonstrirali so mnogo poznanih reči, od Half-Life 2 in Skyrima prek Hawkena in kamionskega Euro Truck Simulatorja do Minecrafta. Čeprav teh iger niso razvijali z navidezno resničnostjo v mislih, je bil kljub moji pregovorni kritičnosti občutek presenetljivo dober. Projekt je na dobri poti, da v špilu dejansko sem, ne da ga zgolj igram. Tudi napredek od prve verzije je bil znaten, tako v ergonomiji kot v tehnoogiji. Tekst je bil čitljiv, ostrina zadovoljiva in motion blura, meglenja pri premikih, zaradi boljšega zaslona ni bilo.

Posebej zanimivi so bili namenski VR-eksperimenti. V Surgeon Simulatorju smo s prostorčnim kontrolerjem razer hydra dvoročno operirali slepiče, kar je ziher



Za razliko od starih VR-čelad in prvega oculusove verzije, ki so 'tipale' izključno nagibe in obrate, oba aktualna primerka s pomočjo kamere zaznavata, kje v prostoru sta. Če glavo premakneš bliže, se torej pogled približa, dočim korak vstran botruje premiku tudi znotraj igre. Tole je oculus rift in njegovo opazovalno oko.

težavnejše opravilo od resničnega šarjenja po drobu. Detektivska avantura Private Eye nas je postavila v vlogo invalida na vozičku, ki ne počne drugega, kot špega skozi okno in na tak način rešuje misterije ulice. Najbolj posrečen pa je bil strašljivi demo Alone. V njem si sedel na kavču v dnevni sobi in špilal nek srhljiv špil na televiziji. Kar naenkrat so se pričele okrog tebe dogajati čudnosti: zvok, komaj zaznaven premik ... Strahoma si se pričel ozirati po stanovanju in občutek je bil prvinsko 'ringovski'.



Tole je Alone, tehnološki demo igranja igre v igri. Grafika je bedna, saj je pohištvo na ravni izpred desetih let. A dobra uporaba prostorskega zvoka naredi iz eksperimenta eno najbolj srhljivih VR-doživetij. Prikazni pričnejo švigati po sobi, ti se živčno oziraš naokoli, za povrhu pa ti še hostesa piha za vrat.

Za oculus je drugače čuda eksperimentov in znanstvenih preizkusov, saj je zaradi odprte arhitekture PCja programiranje lažje, uporabnost pa mnogo večja. Poleg tega je razvijalski prototip naprodaj že dve leti. Morpheus je po drugi plati privezan na playstation in manj časa trajajoč projekt, zato je o njem slišati precej manj. Pri Sonyju so sicer namignili, da bi bili veseli podpire Kojima-sana, očeta Metal Gear Solida, a niso niti z besedo omenili kakega visokoproračunskega VR-špila. Potrditi niso znali niti tega, ako bo njhov gledalnik podpiral 3D-blu-rayje v maniri 'osebnega prikazovalnika' HMZ-T3. Oculus po drugi plati že dlje časa sodeluje s filmarji.
V sodelovanju s HBOjem so izdelali so virtualni izlet po utrdbi Nočne straže in Zidu, zdaj pa so vnovič pokazali posebno verzijo Pacific Rima, v katerem si se lahko občasno ozrl naokoli, recimo po jaegrovi kabini. A kljub temu, da so take 'interaktivne' filme v svojih argumentih velikokrat omenili, je malo verjetno, da bo tega veliko na voljo.

Kdo hoče čelado na glavi in tri metre žic?

Na sejmu so delali neodvisno anketo med gejmerji, kaj menijo o navidezni resničnosti in kateri izdelek se bo po njihovem prijel. Mnogo večje možnosti so vprašanci pripisali oculus riftu, ki je dobil nagrado v Gamescomovi kategoriji najboljšega kosa železnine. Sočasno pa so zvečine mnenja, da se področje ne bo uveljavilo. Tudi mi smo precej skeptični. Na misel pride 3D-televizorsko posiljevanje pred leti, ko so nam proizvajalci prodajali enake floskule o 'poglobljeni izkušnji' in da 'imamo ljudje prostorsko dojemanje'. Saj je doživetje res tridimenzionalno, zajema večino vidnega polja ter gledanje naokoli funkcionira. Čisto fino se je na tak način pohecati. Vendar si nihče ne predstavlja, da bi naglavno čudo redno nosil doma. Razlogi so najmanj cena, kabli, smešnost in glavobol.
Je pa res, da navidezna resničnost to pot ne bo crknila takoj po prvih poskusih, kot se je to zgodilo sredi devetdesetih. Igralca sta premočna in bolj previdna. Prva generacija najbrž ne bo uspešna, a čisto mogoče bomo ob desetletju osorej z lahkimi, visokozmogljivimi in brezžičnimi naglavniki navidezno potovali, se igrali, seksali in hodili v službo. Ampak če je futura res taka, je bolje, da rift in morpheus crkneta kar takoj!

VIRTUALIZATOR

Vlak navidezne resničnosti se premika in svoj vagonček pripenja marsikdo, med drugim avstrijska firma Cyberith. Njihov izdelek, imenovan virtualizer, je bil prav tako med sejemskimi nominiranci za best hardware. Gre za nenavadno inštalacijo, ki omogoča skoraj svobodno VR-motoriko. Igralec stopi na posebej drseče podlago in se vpreže v obroč na vodilih, nakar se premika, kakor bi to počel v špilu. Torej hodi, teče, se obrača, počepa in celo skače. Četudi to početje smešnost VR-udejstvovanja dvigne še na višji nivo, zadeva, ki je naphana s senzorji, v resnici deluje, le v čimbolj drsljivih nogavicah moraš biti. Da čutiš eksplozije, so v podlago vdelani še vibratorji. Lahko celo sediš oziroma visiš na gurtnah za recimo šofiranje avta ali tanka, saj aluminijasta zgradba prenese 150 kil. Virtualizator je združljiv le s PCjem, nimajo pa snovalci zgolj igralskih ambicij. Med drugim sodelujejo z avstrijskim nepremičninarjem, ki bo z uporabo celotnega navideznoresničnostnega sistema svojim strankam omogočal premikanje po nedokončanih stavbah. Glede na to, da izdelek v prednaročilu stane okoli 600 evrov brez čelade, znotraj gejmerske scene nabrž res ne bodo beležili velike prodajne uspešnosti. Čeprav je zložljiv, ne povzroča hrupa in paše v vsako dnevno sobo, kot veli njihova predstavitev.





Oculus je bil na Gamescomu na več koncih, a vnovič se je pokazalo, da imajo te naprave poleg ostalih tudi težave s človeško združljivosti. Veliko očesnih invalidov odpade, eni so tožili za glavobolom, druge je bolelo čelo, tretje nosni koren. Sonyjev filmski naglavnik T3, ki stane jurja, temu ni bil kos ...



So glivični nohti in pufi omembe vredni ob skrivnostnosti vsemirja, se sprašuje McMungo? Ko ti izterjevalec stopi na prste, še kako zelo.

Od kod prihajajo kometi?

Od tam, kjer Sonce (skoraj) ne posije. Njihov dom je skrivnosten in temačen do te mere, da o obstoju znanstveniki še zdaj večinoma kujejo hipoteze. Še več, so ključ do odgovora na nekaj največjih vprašanj o našem obstoju. Če želimo preučevati zemeljski izvor človeštva, jo arheologi enostavno mahnejo na najdišča in žličkajo za ostalinami. Če pa bi radi razumeli izvor svojega planeta, rojstvo osončja pred 4,6 milijarde let, se moramo ozreti tja, od koder prihajajo *dolgolasci* – kar beseda kometi v starogrščini pomeni. Osončje je nastalo iz ogromnega oblaka plina, ki se je začel sesedati vase. Pod privlakom se je večina snovi združila v Sonce, drobec pa še v planete. A kot pri mesenju testa, kjer se moka razsvinja po pultu, širom sončnega sistema ostajajo raztresene milijarde balvanov in skal, ki se jim ni uspelo zlepiti. So kot ostanki gline, ki je mojster ni prignetel na lonec pred odhodom v peč, zato se niso spremenili v lončenino. To so asteroidi in kometi, arheološki ostanki praosončja.

Slednje se ne konča nekaj pednjev po zadnjem planetu, kot marsikdo zmotno misli. Sončev gravitacijski vpliv, ki je merilo za določanje mej sistema, se razteza tako daleč, da bi z največjo do zdaj doseženo hitrostjo do roba potrebovali 30.000 let. Skoraj ves vmesen prostor med Neptunom in oddaljeno mejo zapolnjujeta dve sferi: bližnji Kuiperjev pas in bolj oddaljeni Oortov oblak. Oba sta dom zamrznjenih pritlikavih planetov in kometov. Sončna svetloba je tam že tako šibka, da objektov v Oortovem oblaku ne vidijo niti najbolj občutljivi instrumenti.

K temu pripomorejo tudi kometi sami, saj so bolj temni kot premog. Astrofiziki so izračunali, da se jih v Oortovem oblaku skriva kar bilijon. Do zdaj jih je človeštvu znanih le okoli pet tisoč, saj redko zaidejo v bližino Sonca. Večinoma vandrajo po oblaku, dokler jih k Soncu ne usmeri gravitacija kakšnega večjega telesa ali lastna, nemara milijon let trajajoča orbita. Ko se naposled približajo naši zvezdi, ta zbudi zamrznjene pline in vodo v kometu. Oboje začne izparevati, kar ustvari dobro znani rep. Od tod slovensko ime zanje – repatica.



Halleyjev komet je edina z golim očesom vidna repatica, ki jo lahko človek v življenju uzre dvakrat. Obišče nas na 75 let, naslednjič pride leta 2061.

Nekateri kometi pri obletu Sonca popolnoma razpadejo, spet drugi lahko preživijo nekaj ducat potovanj po elipsi. Prej ali slej se zaloga vode in zamrznjenih plinov v njih iztroši in repatica postane asteroid. To je ključna razlika: asteroidi so iz kamna, ne ledu. Spet drugi na potovanju naletijo na gravitacijo kakšnega masivnega planeta, kar jih lahko zaluča izven našega osončja na (skoraj) večno potovanje po galaksiji. V vsakem primeru so polni organskih snovi, kar je znanstvenike privedlo do uvida, da utegnejo repatice biti tiste, ki so na Zemljo prinesle osnovne gradnike življenja. Celo vodo naših rek in oceanov. Drzna vesoljska odprava Rosetta se bo še letos privijačila na en primerek in teorijo preverila.

Morda je življenje ali vsaj pogoji zanj na Zemljo prišlo s kometi. Morda nam jih bodo tudi vzeli. Tisti, ki so veliki do nekaj sto metrov, v naši atmosferi zgorijo. Večkilometrski pa je pred 65 milijoni let zavdal dinozavrom. Če jih je v bližnjem prostoru res milijon milijonov, statistika dolgoročno ni na naši strani.

Kaj je slaba banka?

Denar je kri države in banke so srce, ki jo poganja skozi gospodarstvo. Od srca se razlikujejo v tem, da rdeča mišica kri le poganja po telesu, banke pa poleg tega denar ustvarjajo, množijo in usmerjajo tja, kjer je potreben. Zato povsem drži slednje reklo: ko kihnejo banke, začnejo smrkati vsi. Napačno je prepričanje, da te ustanove posojajo le tisto, kar jim ljudje položijo v nedrja. Če so varčevalci nahrčkali milijon evrov, lahko banka mirne duše posodi devet ali več milijonov in pri tem v trezorjih obdrži le drobec depozitov. Sistem deluje zato, ker mu ljudje zaupamo. Če rajo slučajno zagrabi panika in istočasno zahteva nazaj svoje gnarje, sledi bankrot. Da bi lahko zaupali v trdnost sistema, so države bankam zarisale nekaj črt, ki jih ne smejo prestopiti. Prvič, banka mora vedno imeti pri roki nekaj odstotkov (navadno tri) vsega denarja, ki so ji ga ljudje zaupali. Drugič, kapital banke, torej vsa njena lastnina, mora znašati vsaj osem odstotkov zneska vseh posojil. S tem naj bi bila pripravljena na leta suhih krav.

Kljub temu se – najsi zaradi pohlepnega hazarderstva ali zaradi hude svetovne krize – banke sem pa tja znajdejo na robu. Tudi pod njim. Ko človeki in fabrike prenehajo odplačevati obroke, je to signal, da dolga banki najbrž ne bodo nikoli odplačali. Ta posojila so slaba in v bilance bank zarežejo luknjo. Naposled so jih prisiljene odpisati, saj, kot pravijo, 'če ni, še vojska ne vzame'. Izgube se odštejejo od kapitala banke. Če je takšnih posojil preveč, lahko ustanovo hitro pahnejo čez prej omenjene meje zahtevanega kapitala in država jih zapre. To je za očetnjavo tvegana poteza, saj bi morala v tem primeru iz državnega prašičevca izplačati skoraj vse varčevalce. Hkrati bi to povzročilo infarkt v ekonomiji.



Denar in banke temeljijo na zaupanju. Če se slednje podre in vsi hočejo denar hkrati, hranilnicam trda prede. Pričujoči prizor ni le stvar preteklosti.

Ena od možnih rešitev je slaba banka. To v bistvu ni banka, temveč samostojna gospodarska družba, zato je prej omenjena merila ne obremenjujejo. Najpogosteje jo ustanovi in ji peneze zagotovi država – z našimi evri, seveda. Slaba banka od 'prave' odkupi vsa tista posojila, ki se ne odplačujejo, in z unovčenjem garancij zanje dobi v last deleže v različnih podjetjih, nepremičnine in podobno. Zanje seveda ne plača uradne vrednosti. Namišljen primer: če NLB od Vegrada zaseže Celovške dvore in jih ceni na 500 milijonov evrov, ni nujno, da bi na trgu kdorkoli toliko odštel zanje. Slaba banka zanje (hipotetično) plača le 100 milijonov, s čimer se NLB sicer obriše pod nosom za 400 milijonov evrov, a hkrati dobi nekaj nujnega denarja na roko. Obenem se znebi luknje v bilancah in lahko začne posojati naprej. Slaba banka pa se kot specializirana družba posveti upravljanju z deleži in imovino. Z umno strategijo počaka na boljše razmere na trgu ter stanovanja proda z dobičkom.

Na tak način se reši bančni krč, kar ni le teorija. Mnogo držav, med njimi Švedska v devetdesetih, je z reševanjem bank celo zaslužilo. Po drugi strani niso vse profitirale, kajti v procesu se skrivajo tveganja. Najhujše je tisto, ki ga takšna zaščita spodbuja. Ker lahko bankirji v primeru padca računajo na mehko blazino, polno davkoplačevalskih bankovcev, jim skok čez nevarno brezno do večjih dobičkov ni več ovira. Kot rečejo Američani: banke so prevelike, da bi lahko propadle. Zbolela bi cela družba.

Babje pšeno

Da ženske vseh starosti igrajo videoigre, ne bi smelo biti presenečenje za nikogar razen za najhujše omejence, ki so predvčerajšnjim zlezli izpod skale in se zavedli, da smo se vseeno že premaknili malce naprej od Tetrisa. (Z Dream of Pixels, hehe.) V Sloveniji je ta trend po moji oceni sicer v zaostanku glede na Nemčijo, Britanijo, ZDA in podobne dežele. A nedvomno pridobiva na hitrosti in vplivu. Navsezadnje je Desa Muck znana civilization-holičarka, Saša Lendero pa še vedno izpopolnjuje svojo coprnico v Diablu III. Na Gamescomu se je punc kar trlo, od cosplayerk prek tistih, ki so iskale naslednji fiks Candy Crush Sage, do hardcorovk, ki so prijele za joypad pri Forzi Horizon 2 in odpeljale krog v ferrariju like a damn fine female boss.

Skratka, da ženske igrajo in konzumirajo približno enake popkulturne vsebine kot moški, je postalo običajno. Nedvomno bo tudi zato naslednja inačica stripovskega junaka Thora pri Marvelu – ženska. Ne She-Thor ali Thorette, ampak enostavno Thor. V tistih nekaj tisoč letih se je celo Odin navadil, da žena podpira tri vogale pri hiši in da je omejevanje 'nežnega spola' na vlogo valkir ter prinašalk medice neproduktivno.

Toda v svetu iger se s to dešovinizacijo nekateri ne strinjajo. Menijo, da je igranje moška zadeva, nekakšen ekskluziven boy's ali men's club, in so popadljivi do vsakršnih sprememb tega preživetega klišeja iz poznih osemdesetih. Najlepše se je ta nastrojenost pokazala ondan, ko je kanadsko-ameriška borka za pravice žensk Anita Sarkeesian na YouTubu in svojem blogu Feminist Frequency objavila novo epizodo niza Tropes vs. Women in Video Games ali Stereotipi proti ženskam v videoigrah. V njej je obdelala tematiko žensk kot ozadnega okrasja v številnih špilih in to vzela za nov primer zatiranja ter blatenja žensk.

Z Anito se sam dostikrat ne strinjam. Menim, da stvari jemlje iz konteksta in vnaprej išče primere za svoje že izdelane trditve. Tako v Maxu Paynu 3 po njenem ne gre več za noir, kriminala in razvrata poln svet, kjer so tako moški kot ženske le hodeči kosi mesa, temveč like prostitutk od tam uporabi za krepitev teze, kako nespoštljivo se videoigre obnašajo do žensk. Aeris iz Final Fantasy VII pa je zanjo zgolj nesposobno bitje, ki ga mora moški heroj Cloud Strife rešiti.

A po drugi strani punca prispeva svoj pogled, ki na nekaterih mestih vseeno osvetli problematiko, recimo pri razkrivanju tega, koliko cip dejansko srečamo v špilih in koliko je v njih polnagih nastavljačic, ki se mečejo moškim likom pod noge. Cenim tudi, da govori jasno ter trditve pospremi s posnetki iz konkretnih iger, na primer ko v Mass Effectu 2 table dance izvaja baba tako junaku kot junakinji. Saj res, zakaj ne bi njej plesal on? Biznis je biznis in če lahko ženske rešujejo galaksijo, si menda zaslužijo slačifanta s konkretnim orodjem, ne?

No, to, kar se je Sarkeesian … – hm, a lahko rečem Sarkeesianovi, glede na to, da je feministka? Ah, to moškoljuba slovenščina! – dogajalo nato, je bilo onkraj vsakršnih meja dobrega okusa. Na Tubi je pokasirala toliko napadalnih in skrajno žaljivih komentarjev, da jih je morala ukiniti (to je zaradi nenehnega trolanja storil tudi youtubarski popularnež PewDiePie). Dočim je bila na Twitterju deležna groženj s posilstvom in umorom.

Se strinjam, da so to ekstremi, vendar lahko glede na siceršnje obnašanje igralske skupnosti le največji naivnež verjame, da je afero sproducirala sama. Gamerski svet je nabito poln povsem pretiranih in skrajnih odzivov na karkoli, od mnenj o vlogi žensk v igrah do najmanjših podrobnosti. Igralci so se pripravljeni na smrt skregati o mali statistiki junaka v frpjki in si po mikrofonu v strelskih bojih izrekati največje svinjarije. Ni šans, da onemu drugemu pustiš en sam milimeter prostora za lastno mnenje.

To je morda samoumevno, a zamisli si. Prideš v pekarno in vidiš, da so naredili jabolčni picaburek s kranjsko klobaso in sardinami. Kot ljubitelju edinega pravega bureka, okrog katerega je nastala subkultura s srečanji somišljenikov in daljinskimi občudovanji spečenih primerkov na Facebooku ter Twitchu, ti ob tem postane slabo. Toda ali imaš pravico pekarnarju jebati mater, vpiti in mu razdejati štacuno? Seveda ne. Vendar igralci mislijo, da jo imajo, če si kdo drzne oskruniti njihov edini pravi burek, karkoli že to je. S tem dokažejo, da niso odrasli, temveč otroci.

Igre so nemara res že pripravljene na to, da se postavijo ob bok filmom, glasbi, literaturi. Da se uveljavijo kot resna, umetniška zvrst, ki razglablja, sprašuje, analizira tako svet kot samo sebe. Fino. Vprašanje je, če so na to pripravljeni igralci.

Sneti



Ker je Anita v svojih videih oblečena konzervativno, so jo razgreteži označili za grdo lezbo, zaradi vsebine pa za sovražnico moških. Znova pretiravanje.



OGNJIŠČE PODOBIC

Leto po splovitvi zaprte bete in nekaj tednov po izidu prve razširitve Curse of Naxxramas je načeloma brezplačna igra s kartami Hearthstone: Heroes of Warcraft popularna in dodelana kot še nikdar. Redni podanik Sneti te povabi v njen svet.

Free to play is here to stay. Načeloma brezplačna igra s kartami Hearthstone: Heroes of Warcraft pa je eden najbolj vročih primerkov tega poslovnega modela. (Ja, v uvodu sem rekel 'poslovni model'. Ampak ne nehaj še brati. Se ti bom oddolžil.) Od septembra lani, ko je stopila v zaprto beto, prek letošnjega januarja, ko se je preizkusno odprla javnosti, do marca, ko je napočil čas za končno inačico, si je špil nabral nič manj kot deset milijonov registriranih računov. Deset milijonov. In to še pred splovitvijo inačice za ipad, ki je vrste nedvomno odebelila, saj je igrati s tablico na sekretu nazarensko uživaško. Mimogrede, androidneži in iphonarji, vaša inačica bo pripravljena do konca leta. Vendar tudi pred računalniškim zaslonom, naj bo to PC ali mac, ni hudega. Naj bo miška ali prst – odličnost dizajna, ki ga je na lastno pobudo udejanjila manjša ekipa v okviru Blizzarda, je neokrnjena.

Jaraxxusov fevd

Hearthstone (ne 'heart' kot srce, temveč 'hearth' kot ognjišče) je ustrezno geslu "deceptively simple, insanely fun" tako enostaven, da sta ga po mojem priporočilu hitro pokapirala tako 35-letni priložnostni igralec kot 11-leten fantin. Vse, kar sta morala storiti za zagon, je bilo, da sta z *Eu.battle.net/hearthstone* pobrala namestitveno datoteko in naredila zastonj račun na servisu Battle.net. Strojne zahteve so nizke in izdelek brez težav deluje na precej starih računalih.

Niti z učenjem igranja ni bilo težav. Najprej izbereš poklic in sestaviš kupček iz tridesetih kart. Če se s kurzorjem postaviš na katerokoli podobico, vidiš razlago vsega, kar je pomembnega na njej. Vic je v tem, da se spopadaš z nasprotnim čarovnikom, ki mu moraš vzeti vseh dvajset življenjskih točk. To storiš tako z uroki kot z bitji, toda zvečine s slednjimi, kar je otipljivo ter zabavno.

V kratkem in učinkovitem tutorialu spoznaš, kako iz roke daješ karte na mizo v zameno za čarobno energijo, mano. Ta priteka samodejno in vsako izmeno imaš eno njeno enoto več, dokler ne dosežeš skrajne meje desetih enot. V naslednji izmeni se zaloga mane obnovi. Vsaka karta ima v zgornjem levem kotu številko, ki pove, koliko mane potrebuješ, da jo pošlješ v akcijo. Sleherno bitje ima določeno vrednost napada in obrambe, uroki pa lahko vplivajo tako na igralno polje, kjer recimo okrepijo žival ali ti dajo v roke začasno orožje, kot na sovražnega junaka.

Junaki simbolizirajo poklice po zgledu igranj domišljijskih vlog. Nič čudnega, saj izvirajo iz priljubljene masovne spletnice World of Wacraft. Devet jih je: mage, warrior, warlock, priest, hunter, druid, shaman, rogue in paladin. Vsak nosi podobo enega od mogočnežev iz Warcrafta, naj bo to gospodar nočnih vilincev Malfurion Stormrage, Hordin prvak Rexxar ali taglavni mofo iz Pandarie, Garrosh Hellscream.

No, važneje je to, da vsaka služba na igranje vpliva s sebi lastno veščino, ki jo sproža v zameno za dve mani. Duhoven zdravi, hunter je sposoben poškodovati nasprotnega junaka, malopridna roguejka v virtualno roko jemlje bodala, paladin pa kliče drekce z eno točko napada in eno obrambe, ki jih je sposoben krepiti. Prav tako imajo vse službe sebi lasten nabor kart, ki ustreza njihovim sposobnostim. Čarodejka masovno kuri nepridiprave in jih spreminja v ovce, šaman bilda toteme, warlock pa kliče demone in postane (/bobneč glas) JARAXXUS, EREDAR LORD OF THE BURNING LEGION!!! To je tisti Blizzardov značilni smisel za humor, kjer ob tovrstnih obešenjaških izjavah, meketanju drobnice in orkih, ki ob priklicu rjovejo "TAZDINGO!", težko ostaneš resen.

Nežni skoviki magnatov

Čeprav se je Hearthstona preprosto naučiti, ga je težko mojstrovati. Sploh zdaj, ko so Blizzardovci udejanjili zaplate za uravnoteženje. S tem so preprečili prehudo vladavino določenih poklicev ter zlorabo mogočnih kart, česar je bilo spočetka dosti. Zdaj ima vsaka služba možnost, da se na večigralski spletni lestvici od najnižje, 25. izkušenjske stopnje povzpne do prve in še čez, tja do naziva legende, ki ima dosti podstopenj. Nekateri poklici so pri nabiranju zvezdic za plezanje sicer manj učinkoviti, na primer nezanesljivi priest, medtem ko so drugi, kot je agresivni hunter, zelo pripravni. A s pametno igro in dobrim kupčkom se da, kot dokazujejo številni znalski streamerji na Twitchu.

Klasičen odgovor na to je, da gre pač za ljudi, ki so ruknili obilo denarja in imajo zdaj veliko kart, kar zadostuje za prevlado. Drugače rečeno, da je Hearthstone igra vrste pay to win, kjer si zmago kupiš. S tem se ne strinjam. Nedvomno je sicer tisti, ki odšteje mastne solde, v prednosti. Za dva paketa petih naključnih kart, v katerem je zagotovljena vsaj ena redka, ne pa tudi najmočnejša legendarna podobica, plačaš 2,69 evra. Za sedem daš 9, 15 pakeljcev stane 18 evrov in za 40 jih odštejeř 45. So ljudje, ki so za zalogo kart dejansko ruknili več jurjev.



Hearthstone je židana, hitro priučljiva, globoka in načeloma brezplačna igra s kartami. Spodaj je tvoj čarodej, ki priklicuje bitja in proži uroke, zgoraj pa nasprotnik, ki mu je treba vzeti vse življenjske točke.



Velike pošasti, kot sta Rangaros in Ysera, so kul v albumu. V snopiču pa se jih običajno znajde malo, saj te nasprotnik pokonča dosti prej, kot ti jih uspe igrati. Izjema so velikani, ki poznajo trike za hitrejše castanje.

Vendar izdatek ni neposredno povezan z uspehom. V prvi vrsti je moč večino kart uporabljati v vseh deckih, kar pomeni, da jih odkleneš le enkrat in jih nato nucaš z vsemi poklici. Nadalje jih je moč kupovati za virtualno zlato, ki ga dobivaš za izpolnjevanje ciljev na rangirani lestvici. Vsak dan dobiš novega, na primer trikrat zmagaj s čarodejem, igraj dvajset bitij, ki stanejo največ dve mani, in podobno. (Pri tem si lahko cilj enkrat na dan naključno zamenjaš!) Za to kasiraš od 40 do 60 zlatnikov, po deset pa za vsake tri zmage. Za sto goldinarjev si kupiš paket kart, dočim ti jih 150 ali 1,79 evra kupi vstopnico v Areno. To je podmodus, kjer si kupček sestaviš sam in si za zmage deležen vedno večjih nagrad v zlatu in prahu, dustu. Prah je še ena, dobrodošla valuta, ki omogoča razgradnjo neželenih kart in izdelavo poljubnih novih.
Razmerje je sicer neugodno, saj ena uničena legendarna karta prispeva komaj četrtino prahu za udejanjenje podobice istega razreda. In tu je dejstvo, da ni menjavanja (trejdanja) z drugimi. A kot rečeno, da se. V letu dni sem za Hearthstone dal kvečjemu par deset evrov, pa imam praktično vse karte, ki jih hočem, za kar nekaj poklicev.

Ne koliko, marveč kako

Jasno je, da kakovostno kartovje šteje. Posedovati elitnega Ragnarosa je bistveno bolje kot pleteničiti s plebejskim Boulderfist Ogrom, Leeroy Jenkins pa ti omogoči zadnji naskok, ki ga potrebuješ za zmago. A lastiti si karte še ne pomeni, da jih znaš uporabljati. V prvi vrsti ne pri izdelavi kupčka, kar je umetnost v malem. Morda se trideset sliši veliko, a verjemi, da ni. Posledica te omejitve je, da so decki bodisi sila specializirani, bodisi širokonamenski, kar jih dela ranljive na več koncih. Vsekakor mora biti efektiven snopič narejen res dobro.
V redu, to ni tak problem. Navsezadnje obstaja kup spletnih strani, od Hearthpwna do Icy Veins, kjer so podrobno navedeni decki tako amaterjev kot profesionalcev. Greš tja, skopiraš deck in zmagaš, kajne? Ne. Finta ni le v tem, da šteje vsaka karta, ampak vsaka POTEZA. Nemara se čuje pretirano, a na količkaj višjem nivoju udejstvovanja, kar je nekje na 15. stopnji rangirane lestvice, je bore malo prostora za napake. O porazu in zmagi lahko odločita že neprimeren mulligan (na začetku bitke lahko enkrat zamenjaš poljubno količino potegnjenih kart) ali slaba otvoritev. Priest bo proti warriorju naredil neumnost, če bo šel takoj ven z Northshire Clericom, ki je njegova najučinkovitejši način vlečenja kart, ker ima warrior za dve mani že v roki bridko sekirico. Proti hunterju je tak play nasprotno validen. Ogromno je še takih situacij, ki te lahko stanejo bitke.



Poraženec mi z 'Well played' čestita za lepo igro. Izjav, ki jih je moč med igranjem prebrati od naključno srečanih ljudi, je natanko šest. Nobena od njih ni žaljiva, zato je vzdušje pri igranju bistveno boljše kot pri večini spletnih iger.



Odpiranje paketov z novimi naključnimi kartami je polno sladostrastnega pričakovanja. Najlepše je dobiti kako legendarno karto, ki prispe v zlatenkastem vrtincu (levo spodaj).

Določeni arhetipi ter poklici so slabši proti drugim in daleč od tega, da bi sreča ne imela vloge. Včasih ne potegneš karte, ki jo potrebuješ, in izgubiš kot Slovenija v košarki z ZDA. Toda v situacijo, kjer si nekaj nujno potreboval, si se nemara spravil po lastni neumnosti ...

Meta

Recimo zato, ker ne poznaš 'mete', metaigre – razmer, ki povedo, kateri poklici in decki so najbolj vroči. Prav tiste boš največkrat srečal v rangiranih bojih, kjer se nasprotniki izbirajo naključno. Meta se spreminja hitro, saj se zaradi internetno prepletene skupnosti nenehno pojavljajo nove variacije paradigemskih kupč-

kov. Ti pa ostajajo. Skozi tedne in mesece so na površje priplavali arhetipi, brez katerih so poklici veliko slabotnejši kot sicer, na primer miracle rogue (uporablja karto Gadgetzan Auctioneer, skozi katero s cenenimi uroki cikla deck, dokler ne pride do kombinacije za uboj v eni izmeni – OTK ali one turn kill), ramp druid (pospešeno igranje velikih podložnikov), freeze mage (z zmrzaljo zadržuje tekmeca in mu pije kri, dokler ga ne fenta) in seveda vseprisotni warlockov zoo, ki te preplavi s tečnobicami.
Poznavanje metaigre je zgolj še en element, ključen za pristop in uspeh, ki skupaj z drugimi vzpostavlja Hearthstone kot globoko in taktično igro. Igro, v kateri še zdaleč ni toliko odvisno od sreče, kot si mislita začetnik in dvomljivec. Igro, ki je dostikrat prefinjeno merjenje intelektov, kjer je mogoče hliniti nemoč, izpuščati tempo ter študirati nasprotnika. Med drugim lahko preučuješ, kako nervozno si ogleduje lastne karte, kar vidiš po obarvanosti robov, koliko časa potrebuje za potezo, kako reagira, kakšne neumnosti počne.


To ozadje vidiš le v Curse of Naxxramas, enoigralski razširitvi za 22 EUR, ki temelji na bojih z mogočnimi šefi. Vsak ima svojo finto, ko jih potolčeš, pa dobiš nove karte.

Dejansko je Hearthstone podoben šahu z elementom blefiranja iz pokra, pri čemer je finta v minimaliziranju slabih obetov in maksimiranju dobrih. V ta namen pa je treba igrati, igrati in še enkrat igrati. Le tako se dvigneš nad osnovne lastnosti kart, kot so taunt (nasprotniki ne morejo mimo bitja, dokler ni odstranjeno), battlecry (nekaj stori, ko pride iz roke na bojišče), spell damage (okrepi uroke), enrage (okrepitve ob poškodbah), stealth (bitja ni moč vzeti na muho, dokler nečesa ne stori), divine shield (zaščitenost pred prvo poškodbo) in charge (napad takoj ob prihodu na polje). Le tako doumeš naprednosti – kako pomembno je imeti karte v roki, kakšne so matematične zakonitosti, kako nasprotniku izbezati čimboljše karte na rovaš čimslabših lastnih. Ter kako je lahko čisto poceni deck jako nevaren.


Hearthstone je tudi na ipadu brezplačen in ga je z dotikanjem ekrana povsem uživantsko igrati, saj ni vmesniških neprilik. Prav tako je račun povezan s tistim na PCju. Je pa res, da igra na ipadu 2 deluje komajda še zadovoljivo hitro.



TRI PLUS TRI

Nekatere karte so videti fine na prvi pogled, recimo samozdraveč se minion, nakar se izkažejo za šodr. Druge so bile mogočne, a so jih nerfali, na primer Tinkmasterja Oversparka, ki je naključno spremenil katerokoli bitje v 1/1 ali 5/5, in Nata Pagla, ki ti je še isto izmeno s polovično verjetnostjo potegnil novo karto. Obstaja pa nabor podobic, ki so ravno prav nadmočne. Tu so tri splošno uporabne odličnice iz osnovnega Hearthstona in še tri iz razširitve Naxxramas.

LEEROY JENKINS



Izdelava legendarne karte iz prahu zahteva 1600 enot slednjega ali dvakrat več za zlato inačico s prelivajočo se zunanjostjo. To je ohoho veliko, toda če si se nakanil imeti resen napadalen deck, kot je miracle rogue, je Leeroy neobhoden. Z dvema točkama obrambe je švoh in ko se udejanji, nasprotniku daruje živalici 1/1. A itak ju ne bo imel časa uporabiti, saj je Jenkins 'kill card', ki udari takoj, ko prispe. Še več, rogue ga vzame nazaj v roko in ga spet pričara za manj mane. Pok, pok, smrt.

RAGNAROS THE FIRELORD



Če bi rad naredil eno samo legendarno karto izmed tistih, ki so lastne poklicem, naj bo to Ragnaros. Resno. Tale gospodar bojišča stane osem mane, za kar dobiš 8/8 mofota. Kar konkreten teleščk. A to še ni vse – na koncu vsake tvoje izmene izpljune ognjeno kroglo v naključen nasprotnikov cilj, ki naredi, uganil si, osem točk poškodb. Če je na plošči veliko podanikov, zna biti to težava, vendar je na tebi, da Raggyju narediš perfektno situacijo, kjer bo nasprotnika do kraja zamoril.

KNIFE JUGGLER



Ni legendarnež in pri 3/2 je videti kot kanonfutr za vsak malce boljši spell ali miniona, ki se pripelje mimo. Toda njegova lastnost je ključna za agresivne snopiče, kot je zoo. Vsakič, ko se Knife Jugglerju pridruži nov minion, nožičkar nasprotniku naključno zada eno točko poškodb, vštevši junaka in podanike. Luštno, ko iz roke cimpraš male svinježe in tedaj, ko to delaš s herojevo sposobnostjo, na primer pri šamanu in paladinu. Pa še tri napada ima. Že krvaviš?

NERUBIAN EGG



0/2 se sliši kot najbolj bedna statistika pod soncem, na ravni zanikrnih šamanovih totemov. Toda Nerubian Egg ima posebno lastnost, in sicer, da se ob smrti prelevi v konkretno 4/4 štihalico. Zaradi tega je fantastičen v napadalnih deckih, ki so Hearthstonu pravzaprav najljubši. Naprej za dve mani prikličeš Egg, nakar ga prisiliš, da umre. Recimo tako, da mu nek drug minion začasno daruje napad ali da ga ob prihodu ubije ter se okrepi. Tako imaš dol v eni potezi 3/5 in 4/4. Akcija!

LOATHEB



Uroki v Hearthstonu niso pretirano razpaseni in priljubljeni, še bolj pa jim zavda stric Loatheb iz Naxxovih globin. (V WoWu je bil šef v dotičnem raidu.) Je 5/5 za pet mane, kar je samo po sebi dobro in terja pozornost. In ko ga prikličeš, nasprotnikovi uroki v njegovi naslednji izmeni stanejo pet mane več. To zna začasno prekrižati račune tako priestom, ki bi se ga želeli znebiti s Shadow Word: Death, kot magom, ki ne nehajo opletati s fireballi in zamrzovalnimi coprnijami.

SLUDGE BELCHER



Taunt je uporabna lastnost za control decke, se pravi kupčke, ki hočejo nadzorovati situacijo. Sovražnikove gnusobe morajo pač naprej napasti taunterje, preden lahko pridejo do junakovega ranljivega obraza. Slaba plat podložnikov s ščitom je, da stanejo nekoliko več, kar vpliva na tempo in te pušča ranljivega. No, nagravžno zeleni Sludge Belcher ta minus nadomesti z deathrattlom, ki pravi, da se po smrti namesto njega brezplačno pojavi 1/2 taunt minion. To pa je vrednost za mano!



Špil je odločitev za pristop F2P upravičil že v beti, scena pa je z Naxxramasom le še zrasla. Redno se odvijajo turnirji in stotisoči spremljajo Twitcheve streame. Kljub temu Blizzard pravi, da ne dela na inačici za konzole.

Naxxovo prekletstvo

Zlasti če vsebuje karte iz razširitve Curse of Naxxramas. Hecno ime je, tako kot ostala Hearthstonova vsebina, iz World of Wacrafta, kjer je Naxxramas ena od naprednejših temnic. Toda za razliko od siceršnje usmerjenosti igre v spletno večigralstvo (lokalnega na eni napravi ni), čemur so posvečene tako nerangirane kot rangirane lestvice ter arenski modus, je Naxxramas samotarski.

Gre za niz puščavniških obračunov s šefi in njihovimi podrepniki. Vsako od petih kril smrtnjaško-struparske grobnice vsebuje več ločenih bitk z nekoliko šibkejšimi sitnobami ter nato z glavarjem področja. Štos je v raznolikih sposobnostih teh sovražnikov, ki jih v osnovni igri ni na spregled – itak, saj je tam solersko udejstvovanje omejeno na vadbo proti navadnim in malo močnejšim računalniško vodenim poklicem, s čimer si nabereš temeljno zalogo kart. V Naxxu pa si soočen z nikdar prej videnimi župani, ki jih krasijo komajda še pravične sposobnosti. Tako naletiš na Inšpektorja Razuviousa, ki direktno zadaja tri točke poškodb, in nemrtvega vešča Kel'Thuzada, ki si kar tako prilašča tvoje vazale. Vsaka bitka je uganka v malem, za katero Blizzardi hočejo, da jo rešiš z obstoječim deckom ali tako, da sestaviš novega. Na normalni težavnosti ti tega ne bo treba, na herojski pa se je treba prilagoditi, saj so šefi tu noro močni.

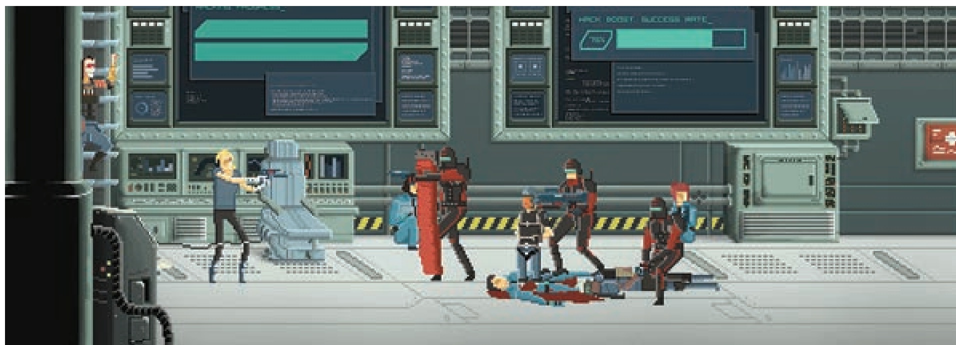
No, slejkoprej jih boš že sesul, navsezadnje so wikiji polni nasvetov. Ko daš skozi vse poglavarje na običajni zahtevnosti (višja prinese le nastopaški vzorec za zadnjo stran podobic), ter opraviš se po en izziv za vsak poklic, dobiš trideset svežih kart. Nekatere so drek, par pa jih je takih, ki pošteno okrepijo vsak napadalen (aggro) ali nadzorovalski (control) kupček. Med drugim zaradi okrepljene mehanike deathrattle, ki veli, naj se nekaj zgodi, ko podanik umre, na primer povlečeš karto ali prevzameš eno od nasprotnikovih kreatur.

22 evrov za enkraten nakup vseh Naxxovih kril ali 6 evrov oziroma 700 zlatnikov za eno krilo ni najbolj upravičenih. Dodatek ne vnese nobenega novega poklica, ozadja, sposobnosti kart ali večigralskega načina. Poleg tega ne spremeni bistveno obstoječih arhetipov – miracle rogua, control warriorja, zooja in tako dalje, marveč jih je nekoliko modificira. Toda brez novotarij, kot je Nerubian Egg, nisi enako kompetitiven kot z njimi. Za resnejše igralce je Naxxramas tako obvezen. Takisto je fino, da z njim splošna moč kart ni poskočila, da je torej 'power creep' za zdaj obvladovan. Kdor je obsežneje igral sorodni Magic: The Gathering, ve, kako lahko premočne nove karte spremenijo igro.

“Job done”

To gre pripisati pametni Blizzardovi politiki. Niso šli takoj v razširitve, marveč so se ubadali z osnovo, dokler ni bila urejena. Raja je jadikovala in terjala novosti zdaj takoj, toda avtorji se niso dali. Zato Hearthstone daje vtis popiljenosti in odraslosti. Šele po več mesecih so splovili Naxxramas in še nekaj časa bo minilo, da mu bodo sledile nove ekspanzije. Po napovedih se te ne bodo osredotočale na samotarstvo, temveč na večigralstvo. Naslednja naj bi prinesla kar sto frišnih kart. A karkoli bodo že prinesle, smo lahko razumno prepričani, da igre ne bodo vrgle s tečajev ter ne bodo bistveno spremenile plačniškega razmerja v korist tistim z debelimi žepi. No, poslovnega modela ne bom več omenjal, da ne boš hud. Grem raje igrat. Pridruži se mi!

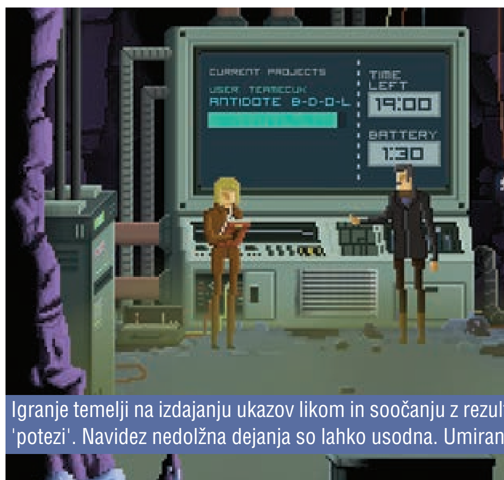
Gods Will Be Watching



Le zakaj nisem sociopat, zavzdihne Quattro, in potoči solzico, ker je zaradi njega poginil pes.

77 minimalistična podoba ji pristoji ✔ izjemno psihološka ✔ konkretne posledice odločitev ✔ primerjava igralca z ostalim svetom ✔ lahko bi bila daljša ✖ nelinearnost povzroča hrošče v dialogih ✖ naključnost zna sprožiti frustracije ✖ Devolver Digital

Težko je enoznačno opisati, kakšne sorte igra je Gods Will Be Watching. Na prvi pogled gre za od strani gledano avanturo s starinsko grafično podobo. A čeprav vsebuje pustolovske elemente, bi ji bolj pristajal izraz psihološki možganojeb. Gre namreč za enega tistih špilov, ki se zvečine dogajajo v glavi in ne na zaslonu, kot pri lanskoletnem fantastičnem Papers Please. Računalnik je le medij, ki podaja scenarij, nad tabo pa visi Damoklejev meč odločitve. Da je vse skupaj še huje, prave odločitve niti ni. Nekako tako kot v trekovskem testu Kobayashi Maru, kjer ne moreš zmagati.





Igranje temelji na izdajanju ukazov likom in soočanju z rezultati v naslednji 'potezi'. Navidez nedolžna dejanja so lahko usodna. Umiranje je stalnica.

Koncept je vse

Bogove so spočeli na enem od Game Jamov, srečanj razvijalcev, kjer v dnevu ali treh napravijo preprosto igro na vnaprej določeno temo. Peterica nadebudnežev, ki si je nadela ime Deconstructeam, je prišla na zanimivo idejo: pet ljudi, robot in pes na zapuščenem planetu. Imajo malo streliva, skoraj nič hrane in noči so mrzle. Njihovo edino upanje je pokvarjen radio. Jim ga bo uspelo popraviti in preživeti štirideset dni, da pridejo reševalci? Vsak dan lahko izvedejo le pet dejanj. Kako jih razporediti, še posebej, ko se jih vse bolj polašča obup?

Ko so izdelek objavili na spletu, so pritegnili zanimanje širše javnosti. Špil so nato raztegnili na štiri poglavja, ki sestavljajo koherentno zgodbo, izvirni festivalski del pa je njen epilog. No, vsa tri dejanja pred njim so enako nemogoča, polna nesmiselnega trpljenja, kjer ima lahko vsakršna odločitev usodne posledice. Uvodoma smo priča vdoru v sistem, ob katerem revolucionarji zajamejo talce, sledi neprijeten scenarij mučenja, nakar v tretjem delu panično iščemo zdravilo za nevaren virus. Sliši se ceneno, malodane šundovsko, vendar so to le okvirji. Bistvo je v tem, kako razporediti svoje vire med delo, ki ga je treba opraviti, in hkrati poskrbeti, da situacija ne uide iz rok.

Ko ima hudič mlade

Stvari so zoprno nagnjene k temu, da gredo narobe takoj, ko je to mogoče. Vsaj tako nas uči gospod Murphy. To na svoji koži spozna narednik Burden ('breme'), ki je nekako glavni protagonist. On je tisti, s katerim naj bi se igralec poistovetil, in vsi štirje scenariji so spisani okoli njegove persone. Toda v glavni vlogi si vseeno ti sam, kajti ti daješ ukaze vsem osebam na zaslonu, vključno z Burdenom.

Vsa poglavja se pričnejo dokaj nedolžno. Jasno so ti predstavljeni cilji in točno veš, kaj moraš napraviti, da jih dosežeš. Nakar ugotoviš, da so stvari dosti bolj kompleksne. Ljudi premaguje utrujenost ... talcev se polašča panika ... vsak čas bo zmanjkalo zraka ... na nekom je treba preizkusiti zdravilo, ki je morebiti smrtonosno ...

V vsakem trenutku moraš tehtati odločitve in v naslednjem si soočen z njihovimi posledicami. Ob tem nikoli ne moreš reči, ali si se res odločil pravilno. Idealne poti skozi igro ni, kajti razvijalci v scenarije dodali naključnost. Ne gre le za verjetnostni račun, ko ti včasih nekaj uspe, čeprav imaš le dvajset odstotkov možnosti, da ti bo (ponavadi ti ne). Ne, čeprav gre vse kot po maslu, se recimo enemu od talcev nenapovedano strga in kriče zbeži. Ga boš ustrelil in s tem policistom pokazal, naj se ne zajebavajo s tabo, ali ga pustil pri življenju in tvegal, da te zasujejo s solzivcem? Ljudje ponavadi v takih primerih raje izberemo manjše zlo. Toda kaj izbrati, če sta obe odločitvi enako, katastrofalno slabi?

Bogovi tudi razsodijo

Vsako od poglavij je naraščajoč zbir frustracij, ki te po desetinah neuspešnih poskusov vendarle privedejo do cilja. Nakar te igra oceni. Ne s točkami, marveč z analizo, kako si ravnal v izbranih situacijah, kar primerja s celotno spletno skupnostjo. Takrat se zaveš, da bi bilo mogoče vse skupaj rešiti drugače. Da bi posledice morda bile boljše. Ali pa tudi ne.

Rešitev je torej posledica barantanja in kompromisov. Da nekaj dosežeš, se moraš nečemu odreči. Povzetek ti samo vrže v obraz, kaj si bil pripravljen narediti, da si do cilja prišel. Nakar pričneš sam sebi zastavljati neprijetna vprašanja. Sem res taka oseba? Bi v resničnem življenju RES to storil? Naslednjič poskusiš drugače – in neslavno propadeš. V tretje gre rado? Ne, se ti Bogovi privoščljivo režijo v obraz. Ni lahke poti, se ti rogajo in zahtevajo žrtve. Koga ali kaj boš žrtvoval? Pa tudi, če ti uspe, se potem zaveš, da si igral na lažji izmed dveh težavnostnih stopenj. Si upaš poskusiti zares?

Gods Will Be Watching je neprijetna igra, ki te razgali pred samim sabo. Ne igraš je zato, da boš eskapistično užival, marveč zato, ker jalovo upaš, da jo boš nadmudril. Ker verjameš, da obstaja način za čisto, pošteno zmago. Zato jo preigravaš znova in znova, upajoč na bolj ugoden razplet. Toda izdelek, tako kot resnično življenje, ne upošteva pravil. Včasih lahko narediš vse prav, pa boš vseeno izgubil. Lajf ni fer, zakaj bi torej bil špil? Če se ti sliši kul, ti ne bo žal 9 evrov, na kolikor zadevščino cenijo na Steamu. Preizkus gamejamovskega izvirnika je omogočen na Godswillbewatching.com. Bi si pa želel še kakega dodatnega scenarija, kajti vseeno je popotovanje od solze do srage nekam kratko.



Neinteraktivne sekvence podajajo res plitko štorijo, ki nima bistvene sporočilne vrednosti. Te pa poučijo, kaj igra v posameznih poglavjih pričakuje od tebe.



The Golf Club

Če bi Sneti na zelenici ugledal samoroga, ki s tičem orje po tleh, bi bil ta pogostejši kot eagle v tej resni simulaciji golfa.

79 poudarek na realizmu ✔ močan urejevalnik igrišč ✔ stalna povezava s skupnostjo ✔ brez prave strukture in zaresnih prizorišč ✖ še nekoliko nedodelana ✖

HB Studios

Na spectrumu, amigi in PCju s sredine devetdesetih se nisi mogel obrniti, ne da bi ti od kod v oko priletela bela žogica. Marsikak starejši bralec pomni Leaderboard za C64, Jack Nicklaus za ST in fotorealistični Links 386 Pro, ki je bil leta 1992 tako merilo strojne zahtevnosti kot danes Crysis na najvišjih nastavitvah. Zdaj ni več tako, kajti golfščin je manj in so drugačne. Na eni strani so arkadice v slogu Mario Golfa za 3DS, na drugi Electronic Artsov polrealistični in stagnirajoči Tiger Woods, ki izide vsako leto, a ga na računalnike ni že dolgo. Ljubitelji resne obravnave 'najdražjega načina sprehajanja' so tako prepuščeni divji sapi in mokri travi. Ter manjšim studiem, kot je neodvisni HB, ki je izdal realistični The Golf Club.

Bratstvo in edinstvo

Prvi vtis je vegast, kajti Club je manj spoliran kot Woods. Nikjer ni pričakovanih lastnosti – izdelave golfista, menjave opreme, učne ure, kariere, izbire načina mahanja s palico, računalniških nasprotnikov, igralcev turneje PGA, kot sta Palmer in Ballesteros, ter oficielnih igrišč, od Auguste do ponarodelega St. Andrewsa. Zdi se, kot da je reč navzlic izidu še vedno v fazi Steamovega zgodnjega dostopa, kjer se je pacala zadnje štiri mesece.

Da začneš igro ceniti, moraš nanjo pogledati iz svežega zornega kota. Namenjena je tistim, ki jih zanima izključno dogajanje na zelenici. Stvarjenja lika, rasti njegovih veščin in nadevanja opreme ni zaradi tega, da imajo vsi enake pogoje. Vsakdo, ki se poda na Clubove piste, se udejstvuje z enakimi palicami in brez prednosti ali pomanjkljivosti, ki jih prinašajo erpegejsko nabrekle lastnosti. Kot pravijo HB Studios: "Radi bi, da se izboljšuje igralec, ne lik!"

Ja, v Golf Clubu so vsi isti in vsi sposobni. V tem pogledu je do neke mere smiseln manko kariere, ki je naposled nisem pretirano pogrešal. Njen smisel je v nabiranju robe in krepitvi golfista, in če tega ni …

Moje pesmi, moje sanje

Kaj potem sploh je? Srčika golfa: trud za izide. Izdelek je podoben resnim vozniškim igram, ki se osredotočajo na drgnjenje krogov za rezultat. Nekaterim se to zdi brez zveze. Tistemu, ki čisla tak pristop, pa nič ne pomeni toliko kot rekord, dosežen s filigransko natančnim obvladovanjem avtomobila in razumevanjem zakonitosti igre. No, taka 'golfistična dirkačina' s 'piljenjem krogov' je Golf Club.

Na razpolago so posamezne runde, turnirji ali nizi več zaporednih turnirjev, kamor se podaš z enim od predpripravljenih moških ali ženskih avatarjev. Igrišča niso uradna, jih je pa dosti vnaprej izdelanih in še mnogo uporabniško ustvarjenih. Tega se lahko lotiš tudi sam v močnem in dokaj preprostem editorju, nakar izdelano deliš z javnostjo.

Trenutno dostopna dogajališča so brez večjih presenečenj, a so širokih težavnosti in solidno narejena, s strateško nametanimi peščenimi pastmi, razgibanimi območji za patanje ter menjavanjem zahtev za par (zvečine od 3 do 5). Igraš jih lahko sam, v družbi za enim računalnikom, xboxom one ali PS4 oziroma z drugimi po spletu, pri samotarjenju pa vidiš posnetke udarcev drugih. Škoda, da veter ne piha v sunkih, temveč na posamični luknji vleče enolično, in da ni več vrst okolice od travno-gozdnate in puščavske. Kako obmorsko letovišče bi sedlo.

Prav tako je okolje lično, a statično, brez ljudi in opazneje premikajočih se objektov. Rečice so, a ne žuborе, med nežno šumečim drevjem namesto penzionistov ugledaš kvečjemu kako zablodelo srnjad, nihče se ne pripelje mimo s papamobilom in caddie ti ne podaja palic v roke. Edini spremljevalec je nevidni govorec, ki komentira izvedene udarce, opozarja in predvideva, kaj se bo zgodilo. Simpatičen je s svojo tovariškostjo in tem, da se marsikdaj zmoti.

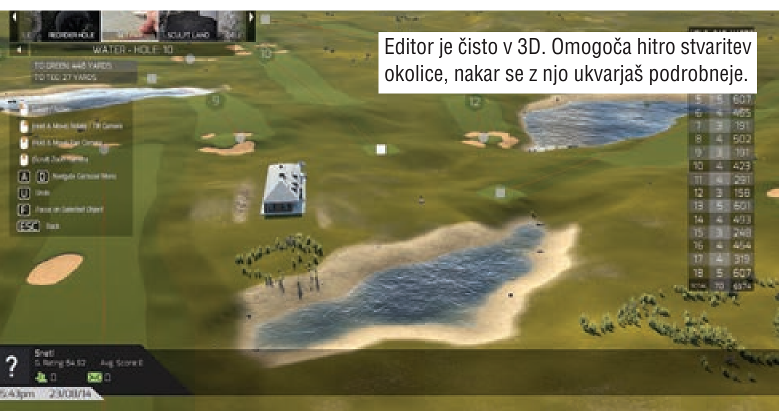
Bog je v podrobnostih

Tako kot se ti, kajti Golf Club ni Woods z dodajanjem backspina med letom in podobnimi arkadnimi hecnostmi. Kakor udariš, tako bo, in to ne s ponarodelim sistemom dveh oziroma treh klikov. Treba je potegniti nazaj bodisi miško, bodisi desno gobico na joypadu in jo potisniti naprej, kakor bi zamahnil s palico. Uspeh je odvisen od tega, kako si držal smer, kako enakomeren je bil zamah in kako hitro si ga izvedel. Pa, jasno, kako si odmeril moč in katere posebnosti si dodal. V Golf Clubu sem ne sodijo le 'felši', temveč je denimo moč žogico udariti z več ali manj lica palice, kar botruje povečani dolžini. A vsakršno spreminjanje parametrov pomeni več tveganja, da ti spodleti, saj se zmanjša območje učinkovitosti. Napetost je nohtegrizna!

Sliši se malo za 30 evrov, kolikor Golf Club stane na Steamu. Če pričakuješ klasično golf igro, to drži. Ne nadejaj se niti tehnične perfektnosti, saj je reč še nekoliko groba in rahlo hroščava, ali prijaznosti do začetnikov. Tutorialov ni, še najbliže so videi na izdelovalčevi strani. Če pa bi rad mojstrovalno pilil izide na zelenicah in zložno nadgrajeval svojo igro, je zadevica nadvse fletna. Ni ga čez občutek, ko greš v rundo in se ti posreči perfektni udarec, da nisi več +1, marveč končno birdie. Tedaj ti čez sobo ne poleti več igralna naprava, temveč duša.



Fizika je zelo solidna, le malo prehitro se žogica ustavi. Pred udarcem že opazujem posnetke udarcev drugih, naključnežev in prijateljev.



Editor je čisto v 3D. Omogoča hitro stvaritev okolice, nakar se z njo ukvarjaš podrobneje.



Pri patanju ti je pomoč v edinole klasična mreža, ki orisuje nagibe zemlje. Kako si vesel uspeha!

Risen 3: Titan Lords

Pojdem, kamor me je volja: v gozd ali na hrib, v luknjo ali v zaselek. Ali pa odplujem na dobrega pol ducata bližnjih otokov. Srečujem pernate, luskave in dlakave beštije, ki mi strežejo po življenju, a tudi dobre ljudi, ki mi pomagajo v boju in me nauče veščin. Z njimi rečem kakšno moško o razmerah in pobarantam za rum, pipec ali patrone. Oprema velja in cekina ni v izobilju, zato poprimem za marsikatero delo, da si mošnjo napolnim in telo okrepčam. Odločam se med različnimi tabori in celo glavni brod si izberem po svojem okusu. Na srečo me vsevdilj spremljajo kameradi, brez katerih na tem dolgem potovanju in boju zoper sile pekla ne bi dolgo živel.

Skoraj idealno domišljijsko igranje ...

Visoka frpjka Titan Lords je neposredno nadaljevanje dvojke, Dark Waters. Pravzaprav se dogaja kar na enakih lokacijah. To pomeni gusarski, karibski scenarij, ne srednjeveškega, kakršnega je imel prvi del. Namesto zdravilnih napojev se pijeta grog in rum, loke nadomeščajo muškete in tudi oprave so veku in tematiki primerne. Nekaj je celo ukvarjanja z ladjo in posadko ter pomorskih bitk, dasi to ni Black Flag. Igra po mehaniki in občutku ostaja zvesta korenski seriji Gothic, saj so avtorji isti. Pustolovščina je nepremočrtna in dežela ogromna ter bogata, oboje bolj kot kdajkoli prej. Narava je čudovito pristna, naj gre za verno razgiban teren, bogato rastje, ki valovi v vetru, letajoče ptice in žuželke ali pot sonca čez nebesni svod. Enako velja za tisto, kar so postavile človeške roke, od rudnikov do templjev. Tudi ljudje imajo svoj ritem, saj podnevi delajo ter ponoči počivajo. A vmes so se vedno pripravljeni razgovoriti in postreči z najmanj enim kvestom.

V iskanju zaveznikov zoper senčne sile se pridružimo eni od treh frakcij. Poleg suknje in frizure je od izbire odvisen nabor urokov. Iz dvojke znani domorodci se poslužujejo vudujskih trikov, kot sta oživljanje trupel in nadzor teles. Ogenj z neba ter slične čare so v domeni varuhov, dočim lovci na demone prisegajo na fizično mlatenje in imajo temu primerne coprnije, na primer nepretano teleportiranje med bojem. Čisto drugačnega pristopa to ne pomeni, a vseeno so fore dovolj samosvoje. Za še več raznovrstnosti lahko na kopno vsakič vzamemo po enega pomagača iz posadke, ki se sproti veča. Tudi oni imajo svoje štorije in opravke, spisku zadač pa se pridružijo še iskanja zakladov in pozabljenih artefaktov. Obveznih in neobveznih nalog je ogromno, zato sama sreča za skrbno beležnico in označevanje na zemljevidu. Oboje je mošnje zlatnikov vredno!

Pogovarjanja in raziskovanja je veliko, a takisto mečevanja. Zmajev sicer dežela ne pozna, toda sovražnikov, tozemskih in zagrobnih, ne manjka. Borilni sistem je že viden in sestoji iz besnega klikanja za mahanje, vmesnega streljanja ter proženja čarovnij. Izziva v smislu Dark Souls tu ne gre iskati, a sestavni del čisto deluje. Tisti manj vešči oziroma potrpežljivi pa lahko kadarkoli preklopijo na izi. Z izpolnjevanjem želja in pretepanjem rakovic ter okostnjakov lik sicer ne pridobiva izkustvenih nivojev. Se pa kljub temu vseskozi kali in si s točkami slave viša lastnosti. Nato se po zgledu prejšnjih poglavij pri učiteljih vežba v veščinah. Tako zaobvlada dodatne borilne poteze, recimo kontranapad iz bloka ali kritični udarec. Za reševanje problemov skozi dialoge se uri v leporečenju, pa v coprnijah, zmikavtstvu in odiranju kadavrov. Nakar so tu številne obrti, ki osmislijo nabiranje rož in surovin. Moremo na primer sestavljati talismane, alkimistično mešati zvarke, variti pijačo in kovati orožja. Velikega smisla v tem ni, toda ker denarja ni v izobilju, je izdelovanje ter prodajanje edini način, da prideš do vseh naukov.

... ki postane malce preveč rutinsko

Res je, odprtost vleče, a vleče se tudi igra sama. Nikakor ni za umret dolgočasna, le prevečkrat zelo nezavzeta. Vzorci raziskovanja otokov se ponavljajo: v divjini so spopadi na vsakih nekaj metrov, v naseljih pa ni ne konca ne kraja čvekanju, ki vsakič doda alinejo ali dve v dnevnik kvestov. Žal je narava nalog zvečine zelo plehka. Kljub junaškemu statusu stokrat prenašamo ljubezenska pisma, pulimo repo, iščemo izgubljene mošnje in slično. Lik se kar sam od sebe ob vsaki priliki ponuja za pomoč, kot da nima česa



Tole je tipičen vandrajoči prizor. Skritih kotičkov je v izobilju, vendar bi lahko bilo raziskovanje bolje nagrajeno, saj so specialni predmeti sila redki.



Bojevanje je prej arkadno kot taktično in streljanje je domala obvezno. Nasprotniki uporabljajo različne taktike, zbežati pa ne umejo.

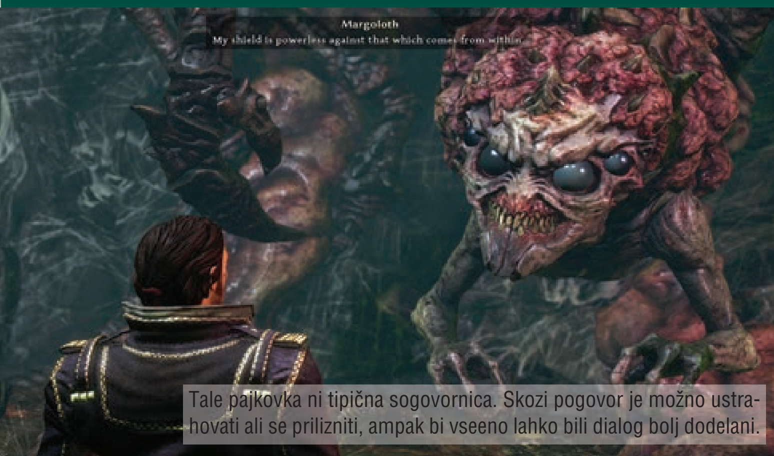


Joškato gusarko Patty poznamo iz prejšnjega dela. Je namreč sestra od brata brez imena. Ostale ženske v igri so kmetice. Ampak ena vseeno da. Žal ne po witcherjevsko.

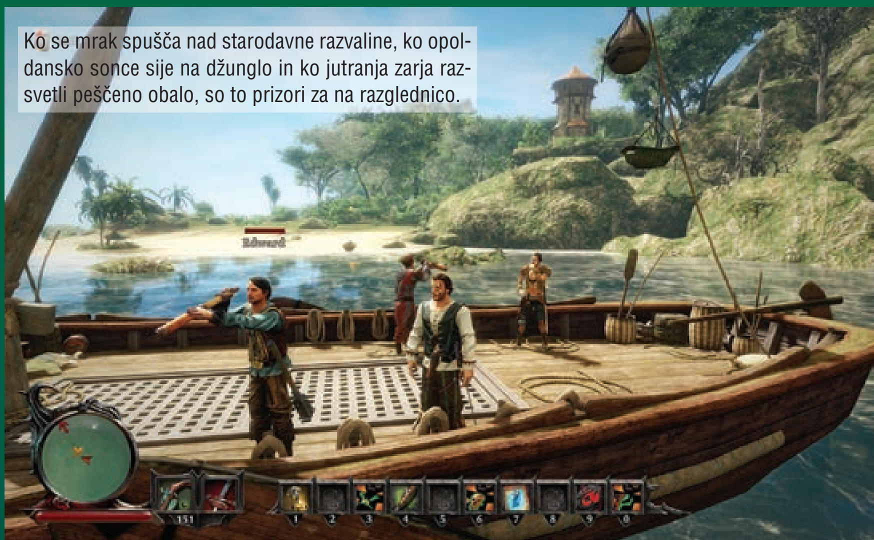


Mest ni, le skupki bajt. Zato ni kanalizacij, zmikavtskih cehov in političnih igric. Ljudstva pa je precej in slehernik ima prošnjo.

pametnejšega za početi. Recimo reševati svet. Ker vemo, da noben pravoverni igralec frpjev ne mara neizpolnjenih zadatkov, bo za izpolnitev vseh postavk šlo obilo nekakovostnega časa.
Dodatno k rutinskosti doprinese še preveč natančna beležka, ki je dobesedno v potuho. Če dobimo naročilo, da je treba v hosto po pet gobanov, bo na zemljevidu na piksel točno vrisanih pet križcev. Namesto da bi dobili enigmatične namige, kje je zakopan zaklad, je označba z velikim rdečim X nespregledljiva. Takega vodenja za rokico ni v nobeni sorodni igri. To ima za posledico, da se ti kar naenkrat ne da več zbrano poslušati dolgotrajnih čvekov, saj se obnova jedrnato zabeleži. Nato se s polnim zvežčičem naročil instantno teleportiraš med otoki in njihovimi različnimi konci ter masovno, brez pravega izziva kljukaš naročila. Resda je Skryim takenako pretiraval z opravili, vendar tam kljub vsemu niso bila tako banalna. Poleg tega ima Risen 3 še eno težavo: nima mest z zanimivimi 'urbanimi' kvesti. Otoki so napol porušeni, na njih pa je le par utrdb in maloštevilne kočure. Gre pač za Novi svet, ki mu je dodatno zavdala vojna.
Morda je to razlog, da je žensk manj kot prstov na roki. Obkrožajo te le preveč podobni si moški frisi in vas želvakastih škrateljcev. Kje je odrasla vsebina in kakšno je pristanišče brez kurb? Saj so avtorji vendarle Nemci! Lahko bi se zgledovali po Witcherju, katerega joške so najbolj poznan element frpjke. Tako pa tip samo neprestano govori 'fuck'. Plitka je nadalje zgodba, ki znova vključuje titanske gospodarje. Teh imamo v nizu Gothic-Risen krepko dovolj, tako kot brezimnega, brezosebnega protagonista. Sledenje rdeči niti, ki se utaplja v morju postranskosti, je zato slabo, kar dokazujejo forumska sporočila igralcev, ki po tridesetih urah, kolikor traja zadeva, ne znajo obnoviti fabule. Če razvijalci ne sežejo dlje, bi morali najeti zunanjega pisca!



Tale pajkovka ni tipična sogovornica. Skozi pogovor je možno ustrahovati ali se prilizniti, ampak bi vseeno lahko bili dialog bolj dodelani.



Ko se mrak spušča nad starodavne razvaline, ko opoldansko sonce sije na džunglo in ko jutranja zarja razsvetli peščeno obalo, so to prizori za na razglednico.



Štorija se plete okoli senčnega sveta, od koder prihajajo tele nakaze. Drugače po podzemlju ne rijemo pretirano. Večnivojskih blodnjakov ni sploh, le par manjših rudnikov in templjev.


Kdor serije ne pozna: junačka si ne ustvarimo, marveč je, kakršen je. Poklicev ali izrazitih smeri prav tako ni. Vadi se v vsem, pridružitev eni od treh strani pa narekuje, katere čirečare more požiti.


Borbe so stalne in ene zveri so zaradi rafalne napadalnosti bolj zoprne. Toda pomočnik orenk olajša napredovanje.

Priporočam, a z malo grenčice

Vse zapisano v prejšnjem poglavju seveda drži, a to na igralnost na srečo ne vpliva odločilno. Oziroma zamer prenekateri bolj toleranten špilavec ne bo niti opazil. Dežela je skrbno izdelana, vsebine je v izobilju, marsikaj je rešljivo na več načinov in nemalo je všečnih podrobnosti. Lahko se spremenimo v papagaja, imamo udomačeno opico, streljamo s kanoni, mečemo nože … Istemu svetu navzlic je Risen 3 od linearnega predhodnika napredoval. Ponuja več možnosti, več svobode, več poti in dvakrat večjo avanturo. Vsebina s smodniškim orožjem vred lepo funkcionira, zato je v navezi z barvito deželo, polno skrivnosti, igra v vsakem trenutku zelo privlačna. Še igralnih hroščev, ki radi gomazijo po takih svetovih, ni. Pirajarji so se s predstavo potrudili, tu ni kaj.
A špil bi bil lahko na podlagi njihovih doslejšnjih del, truda s podobo in količino vseeno boljši, globlji. Navsezadnje bi se lahko ozrli čez plot k Poljakom, ki postavljajo nove smernice zvrsti. Upam, da se bo četrto poglavje preselilo v nov svet, v takega z drugačnimi, kakovostnejšimi težavami. Ki jih bo reševal močnejši lik, s katerim se bo igralec lahko povezal.

***LordFebo** se s puškoto v eni in rapirjem v drugi roki zapodi v podrastje. Ven pride ovenčan s perjem, runom in čekani, spotoma pa najde še skrinjo z zakladom, odtrga taužentrožo ter si pribeleži dva nova kvesta.*

76

verodostojen, živ okoliš ✔ vse prvine visoke frpjke ✔ popolna svoboda in veliko opravil ✔ preveč brezveznih nalog ✖ beležka je predobra ✖ mestoma zapade v rutino ✖ ni rdeče četrti s prijateljicami noči ✖

Piranha Bytes / Deep Silver


Simsi 4 so aktualna v nizu simulacij življenja, kjer lahko like in okolico ustvarimo na primer po zgledu Prijateljev in folk mečemo v nerodne situacije.

The Sims 4


Zgraditi je moč prav fletne vile. Po novem je s hitrimi potegi laže spreminjati velikost soban in jih v eni potezi zapolniti s pohištvom iz svoje knjižnice.


V sodobni maniri je pri oblikovanju obrazov na voljo obilica brad, da more slehernik napraviti svojega hipsterja. Žal nisem našel očal brez stekel.


Ko obredemo neposredno sosesko, velja oditi v park, kjer je vselej polno ljudi, nekaj celo v nočnem času. Med ostalimi kraji so še nočni klub in telovadnica.

Vraga, kaj se to žge?? Ojoj, prismodil se je piščanec od včerajšnje večerje, ki si ga dal gret za zajtrk! Pri njegovem reševanju se opečeš in seveda se ob vsem direndaju ravno takrat iz kuhinjske nape usujejo sršeni, ki so si na podstrešju napravili gnezdo. Ko krizo za silo omejiš, si spričo razrvanosti na krtačko namesto zobne paste stisneš kremo proti luskavici in zamudiš v službo. Zveni znano? Tam zgoraj je nekomu to na moč smešno. Kaj pa, ko bi mi človečke opazovali pri takih nezgodah? Ali morebiti težave rešili z mišjim klikanjem?

Ekola, virtualni simulator življenja – Simsi. Tu sebe napraviš brez grbe in s pleči Hulka Hogana. Drugi spol osvajaš tako, da na dvorišče izbranke ali izbranca priletiš z raketo, skočiš ven in nakažeš korake, ob katerih bi bil zavisten še Michael Jackson. Ko jo pripeljeŠ domov, ni zadrege, ker ima tvoja vila najmanj tri štuke. In ko se odpraviš v službo, si astronavt. Fletno, a? Tudi kasneje, ko se ti trije otroci skozlajo v naročje, se le prešerno nasmehneš in svinjarijo hipoma počistiš.

Življenje light

Se ti je kdaj zazdelo, da je popravljanje domače vodovodne pipe v bistvu en zahojen kvest, ob katerega izpolnitvi ti veščina vihtenja orodja zraste za stopnjo ali dve? Okoli tega principa je izdelana simulacija vsakdanjega bivanja The Sims. Njeno središče so Simčki, virtualni prebivalci hecnega, poudarjenega izrazja in samosvoje govorice simščine, ki jih nosi od ene do druge vsakdanjosti. Zjutraj vstanejo, se podelajo, stuširajo, napravijo zajtrk in odidejo v službo. Popoldne se vrnejo, skuhajo kosilo, gredo na fitnes ter na večer igrajo nasilne računalniške igrice. In tako dan za dnem. Ta neznosna lahkost bivanja.

Toda čas v Simsih teče hitreje kot v resničnem življenju, lahko pa ga še dodatno pospešiš ali pavziraš. Na kitaro se naučiš za silo brenkati v petih minutah, v službi v dveh tednih napreduješ od pomivalca posode do kuharskega mojstra. Tudi otroci se delajo precej hitreje. Posledično je razvoj simskih bitjec mnogo oprijemljivejši kot v resničnem življenju in doseganje življenjskih ciljev hitrejše. Tod je najti službo stvar telefonskega klica, nakar moraš le še vestno hoditi na delo. Nič čakanja na zavodu, pisanja skrbno sestavljenih prošenj in poslušanja o nekonkurenčni izobrazbi. Simsi so prijazen, popreproščen pogled na osebnostno rast – in zaradi tega so tako zelo uspešni.

Ta njihov zorni kot je tudi hudomušen. Simčki znajo iz še tako dolgočasne reči, kot je tekanje na traku v fitnesu, z zviranjem napraviti pravo komedijo. Njen višek je komunikacija z drugimi Simčki, ki poskrbijo, da dogajanje še zdaleč ni monotono, marveč precej nepredvidljivo! V disku začneš flirtati z natakarico, nakar te premlati njen ljubosumni fant, toda prebunkanega te v naročje vzame neka druga punčara in ta čez nekaj dni že ziblje. Tako gre to v Simsih in opazovanje nerodnih situacij, ki se porajajo, te zmore res spraviti v smeh.

Razbijanje rutine

Prigode začneš bodisi z ustvarjanjem lastnih osebkov, bodisi s poprijetjem za katero od familij, ki so že v igri. V prvem primeru po frpjsko videzno in osebnostno izoblikuješ like, pri čemer lahko zasnuješ vse mogoče, od bradatega samotarskega računalničarja, ki ima doma zbirko roza zajcev, do razširjene družine s tremi generacijami, ki vsako popoldne odpelje dedka v park. Bitjeca imajo zbirko osebnostnih potez, ki odločajo, kako se bodo vedla in katere dejavnosti jih bodo navduševale. Napraviti je moč tudi zlobce, ki radi spotikajo ostarele in se rokujejo z električnim šokerjem v dlani. V drugem primeru skušaš zorganizirati prednapravljene prebivalce gospodinjstva, kar pomeni, da moraš čimbolj zmanjšati vpliv nevrotičnih lastnosti, ki jih bremenijo. Ali pa se greš ekscentrika, kar je še zabavneje.

V vsakem primeru istočasno upravljaš eno gospodinjstvo. Simčkom voajersko slediš s prosto kamero, le tedaj, ko odvržejo cunje, igra golo kožo cen-


Ena od prostočasnih dejavnosti so računalniške igre in babše tu kajpak igra Simse. A ne same sebe. To bi bil šele hec.

zurira. So pač lovili otroške PEGI-ocene. Zato ob woohoojanju, kar je tukajšnje poimenovanje za posteljno telovadbo, dogajanje zakrijejo rjuhe. Simčki znajo načeloma vse svoje osnovne potrebe zadovoljiti samodejno. Ko jih tišči na vece, se olajšajo v kopalnici in ne pod mizo. Ko so lačni, si znajo pripraviti jedačo, če jim je dolgčas, zakurblajo konzolo.
Do prvih zagat pride, če bajtica, v kateri živijo, ni najprimernejša zanje. Če imajo denimo pet otrok in eno kopalnico. Tedaj že mala potreba zahteva veščo organizacijo. Predvsem pa neaktivno opazovanje življenja ne zadošča, če hočeš svoje varovance narediti uspešne ali sprožiti zanimivejše situacije. Primer: če bi rad ob službi fural uporabne hobije ali vsak večer osvajal tekačice, ki šibajo mimo hiše, je treba osebkom časovno dodobra zategniti izvajanje obveznosti. Drugače jim zmanjka energije, hrane ali se sesedejo v gnusu, ker se tri dni niso stuširali. Lajf je tok hard, stari.

Koraki naprej, koraki nazaj

Simsi so odlično okolje za izživljanje življenjskih fantazij, kjer napraviš družine po lastni podobi, toda z drugačno usodo. V štirici so orodja za oblikovanje likov, Create-a-Sim (CAS), najmočnejša doslej. Veliko drsnikov za določanje stasa so prenesli iz menijev na telo, kjer s potegi miši določaš prsatost ženščet. Kljub vsemu pa oblikovanje postave ostaja omejeno. V napovedih je bilo čutiti, da se kanijo zgledovati po Sporu, a CAS niti od daleč ni podoben ustvarjanju tamkajšnjih bitjec. Še najbolj se odlikuje pri obrazih, ki jih je moč izdolbsti tako, da celo že spominjajo na tistega, ki si ga hotel ponazoriti.
Drugi steber kreacije okoliša je domača hiša, ki jo lahko zgradiš z ničle oziroma tal. Žal ne iz kleti, ker po stari navadi spet ne moreš kopati v zemljo. Nobenega fritzlovskega simuliranja kletnih zaporov, torej. Takisto ni bazenov, kamor bi padali nerodni gostje na zabavah in so v trojki bili! No, ko preboliš ti težavi, vidiš, da je gradbeni vmesnik malo elegantnejši. Hiške sestavljaš z razpostavljanjem posameznih zidov, ki jih je sedaj laže graditi poševno. Toda potem spet naletiš na nov manko: nikjer ni orodja Create-a-Style iz trojke, ki ti je omogočalo vnašanje lastnih barvnih vzorcev. Avtorji so povedali, da ga verjetno sploh ne bo. Pri snovanju garderobe za virtualno Paris Hilton si torej bolj omejen kot prej.
Še najbolj me v najnovejših Simsih navdušujejo živahnejši odzivi bitij. V predogledih so poudarjali prenovljen sistem čustvovanja, zaradi katerega naj bi bilo treba s osebami rokovati bolj pretanjeno. Zavrnitev ob dvorjenju lahko nesrečneža pahne v depro in se gre napit in slično. Novost je mestoma zaznavna in na svoje varovance nemara res bolj kot prej gledaš kot na občutljive osebnosti, ne le karieriste. Toda revolucionarnih razlik veterani ne bodo občutili. Globlje čustvovanje pride bolj do izraza drugje. Spontanega srečevanja je v štirici več kot prej in sosedje se ti raje nalepijo pred vrata, neznanci pa te ogovarjajo v parku. Obenem lahko po novem nekatere dejavnosti počnemo sočasno in na primer med aerobiko pred televizijo čebljamo po telefonu. Zato je družabnih prigod več in s tem smešnih situacij, ko se dobita navdušena slikarka in nekdo, ki ne prenese umetnosti.

Premalo

Žal ne morem reči, da ta razigranost odtehta krepki občutek pomanjkanja v Simsih 4. Domače živali, vreme, študiranje in izleti v tujino? Kje pa, ne se hecat. Vse to bomo znova dobili v zasoljeno dragih dodatkih in DLCjih. Špil z vso grobostjo pokaže nesmiselnost EAjevega pristopa, ki poglavitno vsebino v igro prinese šele s plačljivimi dodatki. Štirica je proti izpolnjeni trojki videti kot pasja uta proti bogataševi rezidenci. A to ni najhuje. Večja blamaža je, da ne dobimo niti mnogočesa, kar je bilo v osnovni trojki. Bazeni, Create-a-Sim, med življenjskimi obdobji manjka otrok in iz zibelk z dojenčki magično priskačejo najstniki. Krneki.
V zameno dobimo frišno grafično platformo, kar je bilo v resnici potrebno, kajti trojka, obešena z vsemi pritiklinami, trpi zaradi grozno dolgih nalagalnih časov. A tudi v tem oziru Simsi 4 niso brez greha. Shranjevanje in nalaganje je resda hitrejše, toda na račun razdrobitve lokacij, saj igra sedaj dobesedno nalaga med vsako hišo! Tudi ko greš k sosedu! To je res moteče. Dodatna posledica je, da soseska nima več podobe zaokroženega mesteca kot v trojki, marveč naenkrat vidiš le lokalno ulico.
Ne vem, ne vem. The Sims 4 bi bili lahko fejst nadgradnja in v nekaj elementih navdušijo. Toda v mnogočem izpadejo kot korak nazaj. Edini način, da pridejo ob bok trojki, so razširitve. Točno to pa je založnikov cilj. Mu boš šel spet na limanice?

Aggressor si na vso moč želi, da bi se vrgel v bazen, toda v njegovem svetu jih ni. Zato se od žalosti napije in ga vzame Matilda.

70 **živahna, čustvena bitjeca ✔ nepredvidljive situacije ✔ deljenje vsebine ✔ bajtice ✔ manjka veliko pomembne vsebine ✖ preveč nalagalnih premorov ✖ premalo pravih novosti ✖** Electronic Arts


Ena važnejših novosti je, da lahko v štirici hkrati opravljaš več nalog. Tu punčara med pripravo koktejla flirta z gostom. Prej to ni bilo mogoče.


Takšna je soseska okoli tvoje bajte, ko jo zaobjameš s pogledom. Ob tem sploh niso vse hiške na sliki poseljene! Jako uborno glede na mestece od prej.

GALERIJA

Pomembna novost štirice je Galerija, vmesnik za izmenjavo ustvarjenih likov, hišk in kasneje še česa drugega med igralci. Sleherna tvoja kreacija gre v knjižnico, iz katere lahko najboljše umotvore postaviš v Galerijo na ogled in dolpoteg. Drugi igralci jo pretočijo v lastno knjižnico in jo uporabijo v svojem svetu. Ta hip je vsebina še omejena na brezplačne ideje špilavcev, ni pa se moč znebiti vtisa, da je orodje priprava za vdelavo mikrotransakcijske trgovine, od katere je le še korak. V trojki je že dolgo del programa za zagon špila, tu pa so celotno okolje pravzaprav le prenesli v igro, kar je elegantneje. Poudariti velja tudi, da je tosortna izmenjava zaenkrat edini način interakcije med igralci, saj v svetove drugih še ne moremo vstopati.




Simčki poznajo več razpoloženj, ki jih kaže upoštevati. Tale fante poka od samozavesti in ko bo frajlo povabil na ples, se bo razmetaval, da bo veselje.



NEUSTAVLJIVE MAŠINE

Ker ga neprijazno vreme in zdravstveno stanje spravita v zapeček, Quattro sede v virtualni ruski kamion.

Kaj mislite, da je špil za prave dede? Je to tisti, v katerem so najbolj zajebane puškentine? Morda oni, kjer furaš najdražje avte? Ali koder s traktorjem orješ plodne brazde in tako dokazuješ, kako odgovoren si? Nak. Če hočeš sebi in drugim pokazati, kaj za zabavo počne Moški, ne moreš zgrešiti s šoferščino Spintires!

Rus z idejo

Nič ne dokazuje moškosti bolj kot ultrazajebana, hiperrealistična simulacija spravila lesa v ruskih tajgah. Ob tem, da je hlodovina v drugem planu. Tisto, kar šteje, je, kako priti do nje. Tja namreč ne vodi nobena cesta, zemljišče pa je mehko in polno pasti. Temu primeren je vozni park. Sega od lahkega terenca za dokaj hitro odkrivanje karte prek tipično ruskih kamionov do kamaza, zverine s pogonom na vseh šest koles. Za najhujše primere je tu še osemkolesni vlačilec, ki prileze tja, kamor še patria ne zmore. Ja, ruska delovna mašinerija je na nivoju vojaških strojev, saj se spopada z razmerami, ki bolj pritičejo bitki za Kursk kot služenju vsakdanjega kruha.

Sovražnik je torej teren, ki nalogo opravlja brutalno. Nadebudni igralec bo zelo verjetno obtičal v blatu že deset metrov od garaže, zakopan ne le do osi, ampak do pokrova motorja. Oziroma bo žalobno pogledoval svojega terenca, ki se je zaradi malo večjega kamna zvrnil na bok. Večina vozil je sicer opremljena z vitlom, ki te lahko potegne nazaj na trdno zemljišče. A kot zakleto v bližini ni primernega drevesa! Nič, nazaj v garažo po drug tovornjak, s katerim bo moč nasedlega junaka vrniti v akcijo.

Sprva je bil avtor en sam, nadebudni ruski programer Pavel Zagrebelni. S tehnološkim demom, ki ga je pacal več let, je navdušil malo britansko skupino Oovee. Iz dema ruskih brezpotij, v katerih je blato špricalo bolj za okras, so se odločili napraviti živo, deformirajočo se podlago. Ta igralcu greni življenje, dokler ne izpolni zadanega cilja ali dokončno obupa. Nekako so imeli občutek, da bi ravno tak svež pristop pritegnil podpornike. Imeli so prav, kajti izvzemši slovenski Agrar Simulator tega doslej ni ponudila nobena druga igra.

Do vratu v blatu

No, po mojem mnenju so šli predaleč. Niso namreč dostavili šoferijade, ki so jo na Kickstarterjevi pagini oglaševali z besedami 'ultimativna terenska izkušnja', temveč zagrizeno borbo za vsak meter. Pri tem bore malo pomagata kompas in karta, po kateri si je moč začrtati relativno varno pot. 'Ročni' menjalnik pozna cele štiri brzine – počasno, hitro, samodejno in vzvratno. V teoriji je ročno šaltanje na mestu, v praksi pa nadležno, saj ga nadzoruješ s potegi miške po nazaslonski ročici. Vsaj vklop pogona na vsa kolesa in blokada diferenciala sta dostopna s tipkami. A ju gre uporabljati le v nujnih primerih, ker poraba goriva z njima drastično poskoči.

Vozilo spremljate iz zunanjega pogleda, ki ga lahko prosto vrtite, zato nepodpora volanom ni moteča. Se pa čudim prisotni, a napol izdelani podpori joypadu. Dejansko bi bolj potreboval prestavno ročico in pedala, da bi lahko sočasno zaviral, menjal prestavo in zavrtel kolesa v pravo smer. Največkrat obtičiš ravno zaradi nedodelane nadzorne sheme, ne toliko zaradi blata. Bi bilo tako težko prestave obesiti na tipke?

Povleci me

Glede na videoposnetke, ki jih je YouTube poln, igra realistično oponaša dejanske sibirske vozne razmere. Oziroma, bolje rečeno, pritira jih do zahrbtne skrajnosti, kajti na majhni karti padaš iz pasti v past. Posledično zna biti pošten izziv, navsezadnje brezpotnih iger praktično ni. Na pamet pade le vožnja čez drn in strn v Farming Simulatorju. Podobnost s slednjim je tudi v tem, da igra nima globljega smisla. Srž je rinjenje po neutrjenem zemljišču, samostojno ali s kolegi. Ne rečem, da ni zabavno, ko par frajerjev šlepa drug drugega iz deročih rek in blatnih jam. Lahko si še tak mojster, garantirano ne boš brezskrbno ril po blatu, ampak boš slejkoprej obtičal. Takrat je kolegova pomoč zlata vredna. Že Farming je pokazal, da sodelovalno večigralstvo – drugačnega ni – pritegne.

A brez dodane vrednosti se ga kmalu naveličaš. Peterica kart, ki so vključene, si je podobnih kot jajce jajcu. Čeprav bi ustvarjalci hoteli nujno ostati v ruskih okvirjih, je moč tam najti dosti bolj raznolike habitate, vključno s puščavami ali pohajkovanjem po arktičnih tundrah, kjer bi recimo iskal zablodele pustolovce.

Skupnost na pomoč?

Enoličnost najbolj zbode v oči, ko vidiš, da moraš zanjo na Steamu odšteti nič kaj skromnih 25 evrov. Za tak denar bi pričakoval obširen in raznolik špil, ne le tehnološki demo precej kockasto izdelanega blata. Kljub temu, da je Spintires v nakup prepričal več kot sto tisoč kupcev, gre za nišni izdelek, v katerem bodo dolgotrajno zabavo našli redki. Z nekaj popravki, med katerimi bi nujno morala biti boljši nadzor in osmišljenje v obliki dodatnih, raznolikih nalog, bi ciljal na dosti širšo publiko. Se Oovee zanašajo na modersko skupnost, da bodo njihov polizdelek spolirali in dostavili nove karte? Zategadelj špila ne kanim oceniti. Zgolj njihovo delo je namreč nezadostno, ocena na podlagi modov pa kitenje s tujim perjem.



Ko se prvikrat zapelje5 po divjini, si nad razgibanostjo terena navdušen. Kaj hitro pa ga pričneš preklinjati. To ni vožnja, marveč borba z naravo.





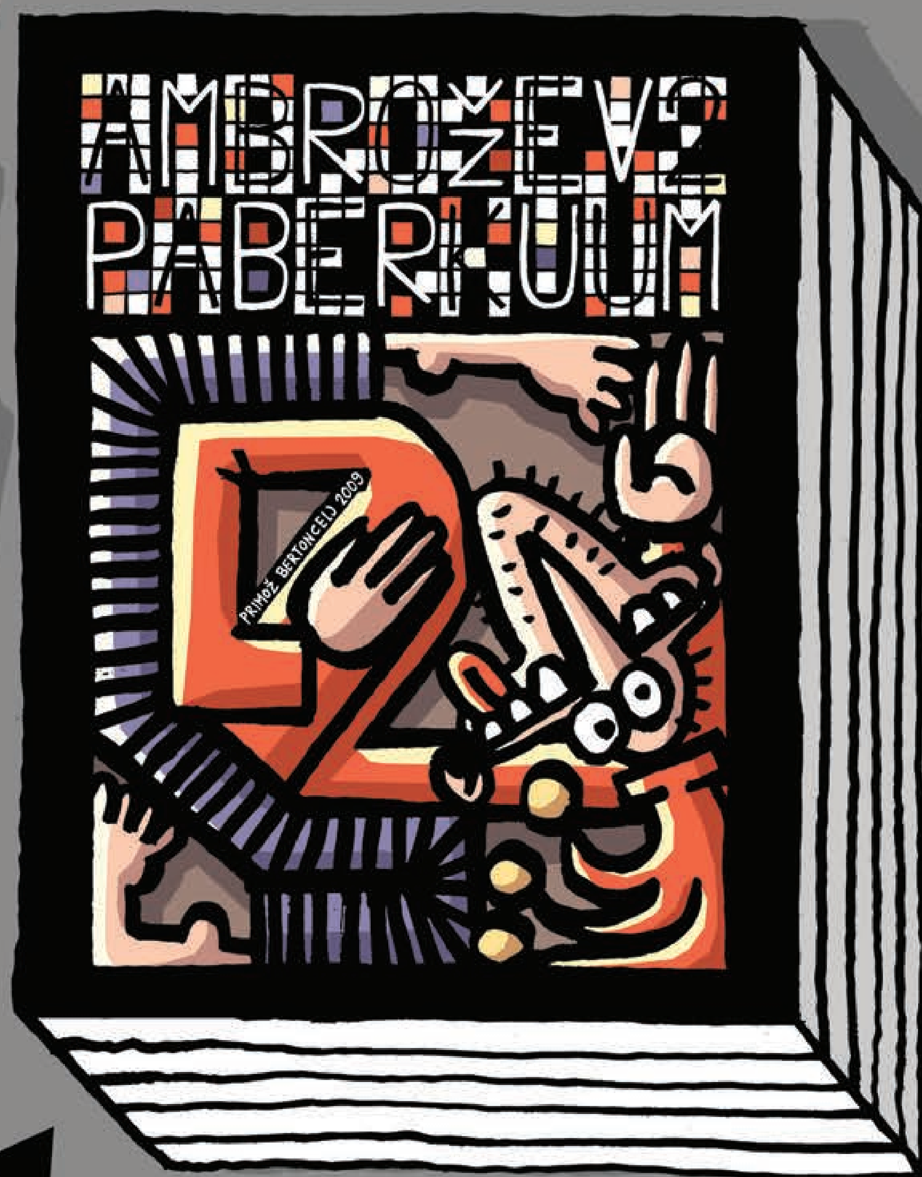


Končni cilj igre je preprost: prepeljati les do zbirne postaje. Seveda naložen še prej obtičiš. Imaš vsaj izgovor iti po najhudejšo zverino in rešiti tovor.



MOJE IME JE AMBROŽ.
SEM KORENJE. KAJ
TI ŠE NI JASNO?





„AMBROŽEV PABERKUUM 2" JE TRDOVEZANA ZBIRKA JOKERJEVIH STRIPOV. NA 183 STRANEH SO V NJEJ ZBRANI STRIPI OD JOKERJA 20 DO JOKERJA 188. ZBIRKO LAHKO ZA 25 EUR NAROČIŠ NA JOKER@JOKER.SI

CENA POLEG SAME ZBIRKE VKLJUČUJE ŠE POŠTNINO IN PA DOŽIVLJENSKI, PRENOSLJIVI (POD POGOJEM, DA STE STALNO NASELJENI NA ANTARKTIKI) IN BREZ OPOZORILA OB VSAKEM TRENUTKU ARBITRARNO RAZVELJAVLJIVI ODPUSTEK ZA DOZDAJŠNJO NE-NAROČITEV TE ZBIRKE, KAR JE PRAV ZARES IN BREZ DVOMA EDEN RESNEJŠIH PREKRŠKOV ZOPER RED VESOLJA.

ŠVICARSKI NOŽ IZ REDMONDA



Je to prenosni računalnik? Ali morda tablica? Ne, to je surface pro 3, Microsoftova izvedenka hibridne naprave tako za v roke kot na mizo. Aggressor rokuje z njo in čeprav ga na več koncih tišči, na splošno pusti dober vtis.

O Microsoftovem posiljenem združevanju uporabniških vmesnikov za PC in tablico v Windowsih 8 je bilo prelitega veliko črnila. Marsikoga neelegantna kombinacija starega namizja za miško in novega za dotikabilne zaslone žuli, saj je slednji na PCju, kakršnega poznamo, odveč. Toda operacijski sistem je bil v prvi vrsti zasnovan z mislijo na križance med laptopi ter tabličnimi napravami, ki jih imajo v Redmondu za prihodnost računalništva. Se pravi, za izdelke, kakršen je surface pro, ki je ravnokar doživel drugo posodobitev. Šele tu osma Okna pridejo na svoj račun!

Surfaci pro so dražja linija Microsoftovih tablic. Namenjeni so resnejšim opravilom in jih ne gre mešati z nizom navadnih izvedenk surface z Okni RT, ki je zaenkrat še pri dvojki. Slednji so zgrajeni na procesorju ARM, dočim v projih bijejo zaresni Intelovi procesorji, tisti za ultrabooke. Surface pro 3 je zato v resnici prenosni računalnik s polno različico Oken 8.1, ne tekmec priložnostni tablici. Vseeno pa zna to postati, saj lahko v prostem času odvrže tipkovnico. Koliko je smisla v tej dvojnosti? Microsoft vanjo vlaga ogromno sredstev, saj vestno upošteva kritike uporabnikov in je v samo letu in pol od izida prvega surfaca pro niz že dvakrat nadgradil. Kot bomo videli, je zamisel simpatična in jo je podjetje v tretji inačici že bistveno izpopolnilo, s čimer gre za eno njihovih najboljših naprav sploh. Ni pa za vsakogar.



Z osmo inačico smo v Okna dobili tablični vmesnik. Šele surfaci pro pokažejo, kako pogumna je zamisel, saj je rokovanje dobro. A uporabnost je odvisna od kvalitete aplikacij, ki se mora še izboljšati. YouTubov app pa ni uraden – ker ga še ni.

Transvestit

Križanci temeljijo na plemeniti zamisli: združiti funkcionalnost prenosnega računalnika ter priročnost tablice v eno napravo in s tem prihraniti na prostoru ter stroških. Naprednejši uporabniki informacijske tehnologije namreč danes uporabljajo oboje. Table kljub bumu v zadnjih letih ne prenesejo resnega razvijalskega in poslovnega dela, za katerega potrebuješ tipkovnico in močnejši hardver. Po drugi plati si je notesnik med ogledom fotk na pijači nerodno podajati iz rok v roke.

Ključni trik projeve preobrazbe je snemljiva tipkovnica iz trde plastike. Z zaslonom jo spajajo magnetki in hkrati rabi kot njegov pokrov. V nasprotju s prejšnjimi inačicami surfacov, ki so ponujali dva tipa – z dotikabilnimi in mehanskimi tipkami – je pri trojki na voljo zgolj slednji, kar je pravilna odločitev. Neroden detajl pa je, da tipkalo surfacu pro 3 ni priloženo in ga je treba kupiti posebej. Obvezno, kajti gizmo brez njega izgubi smisel, saj je bolj laptop kot tablica.

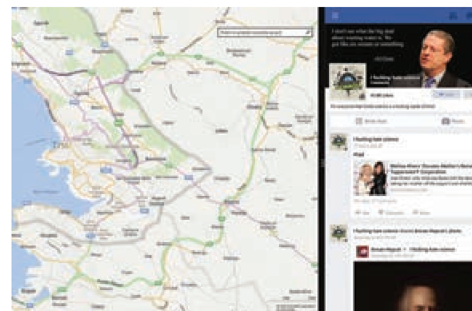
Preskok v režimih delovanja med računalnikom in tablico je gladek. Snemanje in natikanje pokrovke sem opravil tudi enoročno, če je bila nuja. Spričo dvojnosti Windows 8 je menjava brezšivna, saj je moč staro in novo namizje uporabljati ne glede na tipkovnico, loči pa ju zgolj pritisk na tipko windows. Načina sem zato mnogokrat kombiniral in zaslon drgnil ob pritrjeni tipkovnici ali z njo tipkal v tabličnih appih.

Hoče biti tablica ...

Surface pro 3 je v rokah masiven, saj tehta skoraj osemsto gramov. Debel je le dobrih devet milimetrov, kar je na papirju manj od ipada 4 in le poldrugi milimeter več od ipada air. Toda polne debeline je po vsej površini. Kdor je vajen gibkih airov, se mu bo zdel okoren, dočim bo s trdnim oglatim ohišjem iz magnezijeve zlitine bliže prestašem robustnejših naprav.

Ob zagonu te pozdravi novi okenski vmesnik, ki se je svojčas imenoval Metro. A njegova izkušnja caplja za tisto iz konkurenčnih okolij, saj tako vsebinsko kot funkcionalno še ni na ravni Androida in iOSa. Galerija je okorna, Media Player je slab in za mnogotere široko uporabljane servise ni na razpolago uradnih namenskih aplikacij, kot smo to navajeni pri takih napravah. Zlasti zna zmotiti slaba podpora Googlovim orodjem. Podjetje od nucnikov ponuja zgolj iskalnik, ni pa Chroma, YouTuba, zemljevidov ... Kajpakda je vse to moč uporabljati skozi klasično namizje oziroma skozi IE, pa tudi programčki od nekih tretjih razvijalcev obstajajo, vendar to ni to. Surface je pač za tiste v Microsoftovem ekosistemu: Skype, Internet Explorer, Outlook, OneDrive, Bing Maps ...

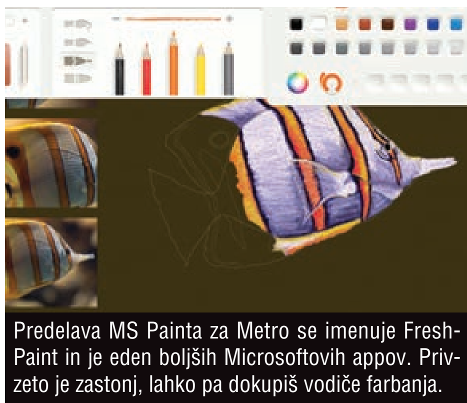
Za uživanje je treba zavihati rokave in prečesati Microsoftovo štacuno, ki pa kljub polnjenju ni primerljiva z Applovo in Googlovo, pa še regijske omejitve so, tako da je obvezno treba imeti tujski račun. No, po nekaj truda se vmesnik le poseli z večino uporabniških nujnosti. Za brskanje po cajtengih si omislimo Flipboard, za mkvje uporabimo z beta različico VLC Playerja in podobno. Za nekatere najbolj popularne servise, kot so Facebook, Twitter in Dropbox, se dobi ustrezne uradne nucnike. Slabo pa je z nišnimi, komercialnimi servisi, recimo od bank, letalskih prevoznikov ali trgovin, kakršni so za ipad in android pravilo. Zato so Okna tudi v 8.1 s tabličnega stališča še vedno podhranjena. A ker je surface pro v resnici PC, je dostop do vsega itak mogoč na drugačen način.



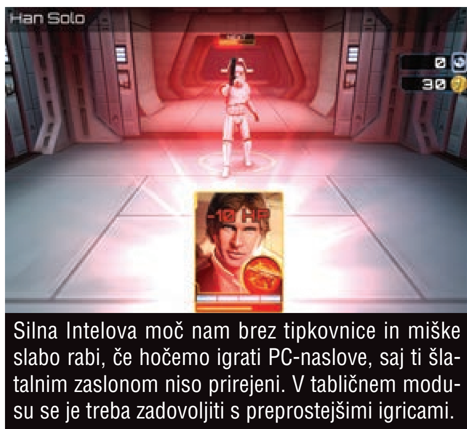
Okna niso edini OS, ki zna na tablici postavljati aplikacije eno ob drugo, vendar to počno najbolj elegantno. Zaslon imamo lahko razparceliran na tri dele, katerih velikost brez muke prirejamo z drsniki.

... in delno je ...

Zajeten kos tegob odpade pri obstoječih uporabnikih Windows 8. V surface pro se prijavijo z računom Live in iz Microsoftovega oblaka OneDrive sinhronizirajo namizje, kakršnega imajo na ostalih napravah, da je že spočetka založeno s pravimi rečmi. Tudi na občasno skakanje iz novega v klasični vmesnik so že navajeni. Na primer pri Officu, ki ga za Metro še vedno ni, čeprav razvojno inačico že leta valjajo po laboratoriju. Ko sem se privadil na te ostre robove Oken, je bil surface pro 3 kot tablica razmeroma zadovoljiv. Za večino dejavnosti, kot so branje stripov, orientacija v tujini in podobno, sem našel vsaj eno zgledno rešitev. Od konca lanskega leta Okna 8 podpirajo brezžično pošiljanje slike z miracastom na televizorje z ustreznim sprejemnikom. No, povezava je asketska in omogoča le enostavno zrcaljenje slike, manj kot Applov AirPlay. Protokola WiDi pa surface pro 3 ne podpira.



Predelava MS Painta za Metro se imenuje FreshPaint in je eden boljših Microsoftovih appov. Privzeto je zastonj, lahko pa dokupiš vodiče farbanja.



Silna Intelova moč nam brez tipkovnice in miške slabo rabi, če hočemo igrati PC-naslove, saj ti šlatalnim zaslonom niso prirejeni. V tabličnem modusu se je treba zadovoljiti s preprostejšimi igricami.

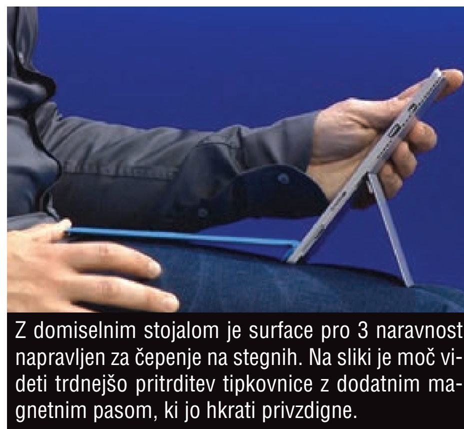
Z orodjem Windows Family Safety je moč okolje zavarovati in onegaj prepustiti mulčadi. V štacuni je dovolj zastonjskih špilčičev zanjo. Prevladuje stampedo preprostih arkad, sudokujev in klonov Flappy Birda. Se pa najde malo boljše naslove, kot so avantura Adera, strategija Armed in akcijada Halo: Spartan Wars, ki so tudi na windows phonu. Plačljive podobno kot drugje stanejo od enega petih evrov. Spartan Wars kakor večina bolj stasitih igric prihaja iz Microsoftovih studiev, ki edini resno podpirajo okoliš.

Delo je imenitnejše, ko poprimeš za priloženo pisalo. Wacomov svinčnik iz predhodnikov se je poslovil, saj poleg trojke dobimo NTrigovo bluetooth čečkalo. Premore tri knofke, s katerimi je brisanje in označevanje zelo priročno. Zamik znaša okrog desetino sekunde, torej manj kot pri dvojki. Ni, da bi z njim stalno kracal zapiske, saj je laže tipkati, toda ostrejši dotikabilni nadzor in risanje sta hvalevredna. Pobentim edinole nad neugledno zanko iz blaga na pokrovki, ki ima nalogo stojala za svinčnik in izpade nerodno glede na konkurente z utorom v ohišju.

... še bolj pa prenosnik

Dosti zaslug za dober občutek pri risanju in čohanju zaslona ima njegovo zanimivo razmerje – 3 proti 2 v ločljivosti 2160 x 1440! Že tako je z dvanajstimi inči za poldrugega večji od prejšnjega na surfacu 2, zaradi razmerja pa je namizje navidezno še večje. Seveda je primerno za prenosniške poslovne programe s kopico grafikonov, risbe ali razdeljenost namizja na več oken. Delati na takšnem formatu je užitek. Muzati se utegnejo le navdušeni gledalci filmov, ki bodo trpeli debela robova. Toda zaslon se jim odkupi z dobro svetilnostjo, kontrastom in barvami.

Za prenosniško delo je potrebna dobra tipkovnica in v najnovejši inačici so jo že skorajda povsem približali onim v laptopih. Dotikabilna ploščica je večja in zanesljivejša kot v dvojki. Tastatura je osvetljena in aktivna – ko jo povezneš čez napravo, jo pošlješ v spanje. Ko upoštevamo še dejstvo, da v notranjosti tiktakajo Intelovi procesorji haswell U, ki so sicer v ultrabookih in macbook airih, je jasno, zakaj je surface pro 3 boljši laptop kot tablica. Po brzini in s tem odzivnosti je čisto primerljiv z ostalimi ultraprenosniki, kar je za tak format naprave izjemno. To pomeni, da lahko na njem poganjamo večino PC-iger brez drastičnega žrtvovanja zale podobe. Brez zatikov šibajo ljudski omrežni špili, ko so League of Legends, Dota 2 in World of Warcraft. Novejše priljubljene naslove, med njimi Diablo 3, Civilization 5 in Call of Dutyje, lahko igraš na srednjih nastavitvah. Crysis gre že v diapozitive, a to je bilo pričakovati. Za novejše trirazsežnice, na primer Elder Scrolls Online ali Titanfall, je treba vzeti najhitrejšo izvedenko surfaca pro 3 s corom i7 in grafiko HD 5000. Ob obremenitvi se hitro poženeta ventilatorčka, ki sicer nista nadležna, se ju pa sliši. Naprava se ob tem znatno greje, toda zavoljo odličnega podstavka to naj ne bi bil problem.



Z domiselnim stojalom je surface pro 3 naravnost napravljen za čepenje na stegnih. Na sliki je moč videti trdnejšo pritrditev tipkovnice z dodatnim magnetnim pasom, ki jo hkrati privzdigne.



Ob pisanju je moč nasloniti roko na zaslon brez motenj, le gumb windows se včasih vklopi. Kljub temu je pri spremljanju sestankov priročneje, če uporabljamo tipkovnico, kot čečkamo s pisalom.



Gizmo vsebuje pospeškomere in giroskope. Zato je moč na njem igrati tablične igrice z nagibanjem ter drsanjem zaslona, ki ti jih sicer trgovina na namiznem PCju zaradi nepravega hardvera običajno skrije.

STROJNE POSTAVKE

V surfacih pro 3 je moč izbirati med dvojedrnimi Intelovimi procesorji core za ultrabooke, ki segajo od i3 do i7. V napravi na testu je bil i5-4300U pri 1,9 GHz. Vanje je že vdelano izrisovalo grafike ranga od HD 4200 do 5000. Pomnilnika je od 4 do 8 GB, dočim so shrambe podatkov SSDji v velikosti od 64 do 512 GB. Na sprednji in zadnji sta kamerici s 5 megapiksli. Cena table se giblje od 800 do 2000 evrov, prišteti pa moraš še obveznih 120 za tipkovnico. Vdelan je mini displayport, bralnik kartic microSD in izhod za slušalke.

Ravno podstavek bi označil za zvezdo surfaca pro 3. Odpreš ga iz ohišja in zaradi trdnega tečaja ga je moč zvezno posaditi v katerokoli pozicijo oziraje na potrebo od 22 do 150 stopinj glede na zaslon. Mehanizem je robusten in Microsoft trdi, da naj bi prenesel več kot milijon premikov. Delo je s tako elegantno prilagodljivostjo navdušujoče in pogruntavščina je zaslužna, da surface 3 lahko trdno postavimo na mnoge podlage, čeprav je tipkovnica le mehko vpeta.

No, vsemogočen podstavek vseeno ni in če hočemo izvajati akrobacije v postelji ali nemara v nagnetenem avtobusu, smo pred kočljivim izzivom, saj pokrovka nima prave opore. Drugi kiks surfaca pro 3 je en sam USB-izhod! Če je nuja hkrati z mišjo vtikati USB-ključke ali joypad, potrebujemo razdelilnik.

Ne tič, ne miš, a ne švoh

Spričo grobe tablične izkušnje bodo po surfacih pro 3 posegali poslovneži, programerji in tisti, ki so nujno vezani v Microsoftov ekosistem. Za to obstaja še banalnejši razlog: naprava ni poceni. Testna inačica z osmimi gigabajti rama in 256 GB shrambe stane 1300 evrov plus 120 za tipkovnico! Od programja dobimo zgolj Okna brez dodatnih programskih paketov. Gotovo torej ne gre za izdelek, ki bi ga kupil stari mami za okno v svet ali mulariji za igračo, in večina uporabnikov bo dala manj za laptop ter tablico posebej. Po drugi plati ne smemo prenaglo trditi, da je drag, saj so macbook airi in primerljivi ultrabooki v podobnem cenovnem rangu.

Kakopak je bilo jasno, da ne glede na visokoleteče napovedi surfaci pro s tržišča ne bodo izrinili ultrabookov in tablic. Osma okna tudi niso povzročila razmaha dotikabilnih zaslonov na PCjih. Toda Microsoftovim inženirjem je treba priznati, da so s širokopoteznimi cilji v mislih ustvarili eno najbolj markantnih naprav, kar jih je prišlo iz Redmonda. Surfacom smo se sprva vsi posmehovali, a v tretji inkarnaciji je pro izdelek, ki že vzbuja spoštovanje z genialnimi prebliski, kot sta zaslon in podstavek. Ne gre za ljudski računalnik, ker bo večini nedosegljiv, in priporočiti ga gre tistim, ki natančno vedo, da točno to potrebujejo. Ampak bi ga kar imel. Z zanimanjem pričakujem, kaj bodo snovalci pripravili v prihodnje.

Zadnji bodo prvi

Wii U! Wii U! Wii U! Je to zavijanje policijskih avtomobilov, ki spremljajo uspešneža na poti k slavi? Ali sirena reševalnega kombija, ki drvi na prizorišče katastrofične Nintendove nesreče oživljat smrtno ranjeni igralnik? Odvisno, koga vprašaš. Recimo, da Snetija.



Včasih so bile igre za PC pretežno dostopne le na računalniku, posamične konzole so si lastile kupe ekskluziv in kar je bilo ročnega, je tam rado ostalo. Na tisto, kar si si lastil, naj je bil to spectrum, atari ST ali game boy, si bil ponosen tudi zato, ker si vedel, da si deležen dokaj edinstvene obravnave. Dandanes je drugače. Vse je pomešano, uniformirano in navzkriž oplojeno. Playstation 4 in xbox one sta napredna peceja, s čipovji istega proizvajalca, ki se bore malo razlikujeta. Obilo iger nastane za vse te tri sisteme, plus za playstation 3, xbox 360 in po možnosti mobilnik.

Eni sami platformi so zavezani praktično le še njihovi izdelovalci, torej Sony, Microsoft in Nintendo. Med njimi se najbolj zase drži slednji japonski proizvajalec & založnik, ki se ne meni pretirano za svetovne trende in obdeluje svoj stari vrtiček, čigar nastanek sega v osemdeseta. Še več, Nintendo svoje konzole dela predvsem zato, da na njih tečejo natanko take igre, kakršne si je zamislil. S tem firma ustvarja ekosistem, ki nudi, česar drugje ni, a je zato okrnjen. To je največja pomanjkljivost in istočasno največja draž Nintendovih konzol. Tudi njihove zadnje sobne naprave wii U.

Nekateri ji že od nastanka bijejo plat zvona, češ, da proti strojno nadmočnima in prodajno uspešnejšima PS4 ter xboxu one nima za burek brez jogurta. In res tržni rezultati niso bleščeči. Wii U so splovili novembra 2012, ob začetku izteka playstationa 3 in pred playstationom 4. Ta je prispel leto kasneje in je pri desetih milijonih prodanih kosov, dočim je wii U romal s šestimi milijoni in pol kupcev. To je opazno manj in če nisi na prvem mestu, si v očeh marsikoga poraženec. Po poražencih pa najmanj ščijemo, če ne česa hujšega.

Toda mar si wii U res zasluži urin v ušesu in feces na frisu? Nekateri ga ne bodo nikdar marali, sam pa mislim, da je ta konzola kot narnijska omara, ki se odpira v drugačen, nestandarden, številnim neznan igralski svet. Četudi stoji na podstrehi in je nekoliko zaprašena, je čarobna.

U-darno ali U-bogo?

Wii U ljubitelja računalnikov in nasprotnika konzol ne bo prepričal, da so igralne šatulje za ob televizor kul. Za kaj takega ima vse preveč otroški imidž, v ovalnem, po dolžini razpotegnjenem ohišju pa ne skriva najsodobnejših sestavnih delov. Po grafični moči sodi med novo in staro generacijo konzol, med PS4 in xbox one ter PS3 in xbox 360. Čeprav več iger na wiiju U teče v 1080p s 60 sličicami na sekundo, je po kakovosti podobe bliže slednjima, podobno, kot je bil prvi wii bližji PS2 in gamecubu kot PS3. Krožila je celo šala, da wii ni nič drugega kot dvoje zlepljenih gamecubov. Je torej wii U dvoje skupaj danih wiijev? Ne, je pa s predhodnikom kljub temu povezan. Z njim je namreč združljiv in poganja vse njegove igre. V wii U lahko vtakneš od Super Mario Galaxy 1 in 2 prek Metroid Primov do Xenoblade Chronicles ter Wii Sports in bodo delovale.

Ironično je ravno popkovina med wiijem in wiijem U eden od razlogov, da naprava ostaja na policah. Nintendu ni uspelo zagotoviti, da bi se napravi v glavah odjemalcev zadosti razlikovali. Raziskave so pokazale, da kupci ne vedo, po čem je naslednik edinstven – oziroma da sploh je naslednik! To so vsakdanji, nedeljski igralci, ki področja ne spremljajo natančno, toda prav na njihovih plečih je uspel prvi wii. Wii U jim je neznanka, med drugim zato, ker jim ne ponudi na kožo pisanega nadzora, kakršen je bil sleherniku razumljivi mahalnik wiimote. Ujev gamepad je za take kupce le tablica z gumbi oziroma zajeten klasičen joypad z zaslonom. Na drugi strani so predani igralci, ki wiija nikdar niso preveč marali. Ti črtijo tehnološki zaostanek in manko udarnih špilov.



Watch Dogs, v junijskem Jokerju ocenjeni z 79, so z več kot osmimi milijoni prodanih kosov velika uspešnica, ki je dvignila prodajo PS4. Dvomim, da bo 21. novembra isto storila z wiijem U, kjer je največji tržni pospeševalec Mario Kart 8. Prav tako se ne gre nadejati podobe s PS4 in PCja, bolj s PS3. A v vsakem primeru bo knjižnica wiija U z Watch Dogs obogatena.

Čeprav se slednje spreminja, wii U mnogih med hardcore igralci ne zanima več. Itak je hecno že njegovo ime. Ne wii 2, ne wii HD, kakor bi se lahko klical, ker kot prva Nintendova konzola podpira visokorazločljivo grafiko, temveč 'U', ki pomeni 'you', tebe, igralca. Kratica cika na prilagodljivost lastniku, a zveni čudno. U-metno.

Farizeji in licemeri

Težave niso le pri odjemalcih, marveč tudi pri tistih, ki skrbijo za vsebino. Kot že od gamecuba naprej je Nintendu kljub vznesenosti ob napovedi sistema spodletelo, da bi na daljši rok obdržal večje število zunanjih založnikov, 'third-party developerjev'. Na letošnjem sejmu E3 so bili praktično vsi večji in vrsta manjših špilov iz Nintendovih notranjih studiev. O, saj na začetku življenja wiija U je podporo napovedalo in izpolnilo kar nekaj velikih softverskih hiš, med njimi velikan Electronic Arts.

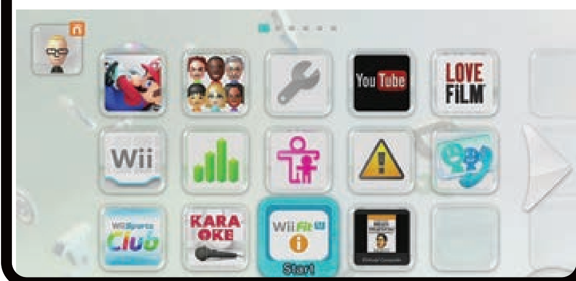
Toda izkazalo se je, da številni le močijo nožne palce v vodo, da bi preverili njeno temperaturo, tiste na rokah pa imajo v žepih zvite v fige. Ko se je po prvi beri izkazalo, da šepata tako prodaja konzole kot iger, so se pretežno razbežali.
En razlog za manko resne third-party podpore je ta, da je obstoječe pogone iger, ki ciljajo na PC, PS4 in xbox one, težko prirediti arhitekturi wiija U. Drugi pa, da so po mnenju založnikov prodali premalo wiijev U. Ubisoft, ki vztraja s predelavami, kot je Watch Dogs, je dal vedeti, da mora Nintendo za več špilov pokazati boljše poslovne rezultate. Kavelj dvaindvajset: prodaja ne bo zrasla, dokler ne bo na razpolago dovolj iger, iger pa ne bo, dokler prodaja ne bo zrasla. Poleg tega so konzolo zvečine kupili tisti, ki hočejo igrati točno Nintendove igre. Drugih marsikateri kupec wiija U niti ne terja!
To so dejavniki, nad katerimi je sicer lahko vihati nos in vpiti, da hočeš več igric. A kot pra-



Ni boljše igre, ki bi pokrivala vse generacije, kot Mario – konkretno skakalna arkada Super Mario 3D World za wii U. Z barvitostjo in simpatičnostjo je sposobna v igranje uvesti tiste, ki se na špile ne spoznajo … z raznolikostjo opravil in sodelovalnim igranjem podpira druženje … z zahtevnostjo kasnejših stopenj in drugotnih ciljev pa je v izziv hardcorovcem.



Od novembra 2012, ko je wii U prispel v štacune, se njegova strojna plat ni spremenila. Še zmerom je v njem IBMova rešitev 'espresso', ki združuje osrednji procesor pri 1,24 GHz in grafično srčiko pri 550 MHz. Pomnilnika je za 2 GB, od tega je en giga rezerviran za grafična opravila. Tiho delujoča konzola, ki se greje dosti manj kot PS4 in xbox one, sliko 1080p in obkrožajoč zvok 5.1 pošilja po priloženi žici HDMI, dočim je internetna povezava wi-fi. A čeprav je železnina identična, je v marsičem napredoval sistem. Nadgradnje so prinesle hitrejše prebujanje konzole, priljubljene reči je moč pognati takoj po vklopu in omogočenih je več uporabniških računov.



Samosvoj gamepad

V razvoju wiija U so več pozornosti kot drobu posvetili edinstvenemu kontrolniku, ki združuje klasični joypad s tablico. Brezžična priprava ima osem gumbov, torej štiri na desni in štiri na zgornjem robu (spodnja nista analogna), dve analogni gobici s klikom ter križec. Vsebuje še tipala za pospešek in nagib ter tehnologijo NFC za samodejno fočkanje tovrstnih izdelkov, kot so akcijske figurice. Na sredini kraljuje zaslon velikosti 6,2 palca z mrežo 854 x 480, ki zaznava pritiske prstov ali priloženega peresa. Prav tako so notri mikrofon, zvočnik in kamerica. Zaradi vsega tega je igrator zajeten in meri 26 centimetrov počez. Vendar je za držanje presenetljivo udoben, med drugim zaradi izboklin, zaradi katerih sede v večje in manjše dlani.
Gamepad je vsenamenska naprava, ki so jo tvorci iger doslej izkoristili nekoliko premalo, a vseeno na zanimive, drugod neobstoječe načine. Na ekranu so dostikrat inventar in zemljevid, kot v Batman: Arkham City, ampak to je le osnova. V grozljivki ZombiU gamepad deluje kot detektor hodečih trupelc, radio, merek za ostrostrelsko puško in skener okolice. V eni od atrakcij v Nintendo Landu se tisti, ki drži gamepad, skriva pred ostalimi po labirintu, pri čemer na zaslonu vidi, kje so 'lovci'. V NFS: Most Wanted pa je moč v vlogi drugega igralca s tapkanjem po gamepadu menjavati dan za noč, motiti policiste in spreminjati gostoto prometa na cesti. S tem pomagaš prvemu igralcu, ki uporablja pro controller. V namiznem fuzbalu, miniigri v paketu Wii Party U, pa gamepad omogoča lokalno večigralstvo za dva.
Še ena raba gamepada je enostaven prenos slike s televizorja nanj. Tako lahko igraš večino naslovov, ko te družina zaradi poročil speha izpred televizorja. Kakovost slike je solidna in zamika malo, saj naprava uporablja lasten wi-fi signal z nizko latenco in ima strojni odkodirnik videa. Podmnožica tega je simuliranje drugega zaslona v večigralstvu, na primer v Black Ops 2. Res je le, da je moč z enim wiijem U povezati le en gamepad.

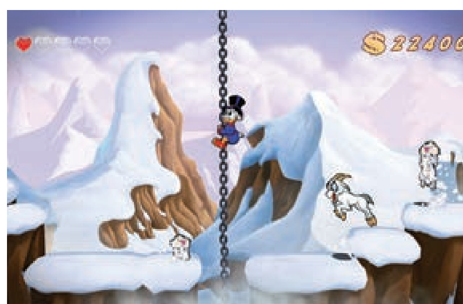




Čeprav wiiju U manjka večplatformskih naslovov in se ga drži neugodni sloves, da so ga zapustili vsi založniki, ni čisto tako. Zanj je pisanih kar nekaj splošnih hitov. Res pa je, da za marsikakega ni na razpolago dokupljive vsebine, DLCja. Brez večigralskih kart sta tako ostala Black Flag in Call of Duty: Ghosts (Onslaught).



Poleg gamepada je moč z wiijem U povezati klasičen brezžičen joypad, ki se kliče pro controller. Za 40 evrov dobiš lahen, xboxast plošček z analognima petelinoma in kakovostnim križcem. Podpora je širna, od večplatformskih naslovov, kot so Darksiders 2, Injustice, NBA 2K13, Monster Hunter 3 ter Ninja Gaiden 3, do Nintendovih lastnih – Super Mario 3D World, Donkey Kong Country, Pikmin 3 in tako dalje. Lahko pa uporabiš tudi vse nadzorne naprave običajnega wiija, se pravi wiimote, nunčak, classic controller in desko za Wii Fit. Podpora wiimotu z nunčakom je denimo tako razširjena, da je moč z njim marsikje nadomestiti gamepad.



Razdelek z neodvisnicami v Eshopu je manj obsežen kot na PS3 in X360, kar pa ne pomeni, da jih ni. Tudi na wiiju U je moč igrati Child of Light, DuckTales Remastered in Stick it to the Man, pa jerbas ekskluziv, kot sta Dr Luigi ter Mighty Switch Force.



Virtual Console je oddelek trgovine, kjer Nintendo trži stare igre za NES, SNES, game boy advance in DS. Število naslovov in sistemov se bo povečalo, šušlja se o N64. Med obstoječimi so izvrstnice strategija Advance Wars, streljačina Contra III, pretepačina Street Fighter 2 in morda najboljša platformska arkada, Super Mario World (na sliki). Igraš jih lahko na gamepadovem zaslonu, imajo upscaled grafiko in so v razmerju 4 : 3 s črnima robovoma.

Miiverse

Še ena zanimivost na wiiju U, kakršne drugod ni, je Miiverse. To je navidezna dimenzija, po kateri se sprehajajo simpatični avatarčki igralcev, miiji. Tiste, ki so nakapljali v tvojo konzolo, vidiš, kako se na mestnem trgu drenjajo na uvodnem zaslonu in v stripovskih oblačkih sporočajo, kaj se jim dogaja. Miiverse je pač namenjen predvsem deljenju vtisov iz iger z miijsko skupnostjo. Med igranjem vsakršnega naslova lahko kadarkoli skočiš v meni, kjer spišeš sporočilce za gmajno. To je lahko besedilo, pripeti je moč sliko iz igre, uporabiti štampiljko, ki jih dobivaš kot nagradice v špilih, ali na gamepadov zaslon narisati risbico. Prav zanimivo je opazovati, koliko malarsko nadarjenih ustvarja prave umetnine. Risariš lahko tudi v aplikaciji Wii U Chat, ki omogoča čvek s prijatelji s seznama in prek kamerice v gamepadu prenaša tako zvok kot video. Nadalje je omogočeno združevanje v skupnosti, hecno pa je, da prijatelji v Miiversu niso enaki kot prijatelji na siceršnji listi.



Vsekakor Miiverse daje bistveno več zadovoljstva kot suhoparni seznami imen na PS3 in PS4 ter menijsko ogledovanje avatarjev na xboxu 360 ter xboxu one. Škoda le, da wii U ne podpira dosežkov – achievementov (glej prejšnji Joker), ki bi ekosistem še obogatili. Igre jih morajo vsebovati same in niso standardizirani, da bi se z njimi postavljal pred drugimi miijčki.



vi pregovor, s tujim otepačem je lahko po koprivah udrihati. Če bi imel ali si celo sposodil nekaj milijonov in bi jih imel priložnost vložiti v igro, za katero platformo bi jo naredil? Za PS4, ki se hitro vzpenja? Za xbox 360 ali PS3, ki ju je okrog 70 milijonov? Za PC, ki pokriva ves svet in kjer ima Steam vsak dan 65 milijonov aktivnih uporabnikov? Za telefonsko-tablične množice? Ali za wii U s šestimi milijoni kupcev, ki hočejo Maria? Tu tiči odgovor, čemu ima wii U izven Nintenda dokaj borno podporo.

To pomeni, da za wii U ni Grand Theft Auta, najnovejše Fife, Battlefielda, Farming Simulatorja (ne smej se, taka je slovenska realnost!), Minecrafta, masovnih spletnih iger, resnih dirkačin. Celo free 2 playa je za prgišče. Takisto je z Nintendom in njegovim smislom za igre intimno povezan prihajajoči nabor titul. Veliki sobni naslovi, ki bodo zlasti skozi PC, PS3 in PS4 letos jeseni in naslednje leto krojili svetovno in slovensko igralsko realnost, so FIFA 15, Battlefield: Hardline, The Witcher 3, Dragon Age: Inqusition, Far Cry 4, Assassin's Creed: Unity, Batman: Arkham Knight, Destiny, Grand Theft Auto V za naslednjo generacijo in novi Skylanderji. Od vseh teh so za wii U napovedali le Skylanders: Trap Team od podpornika Activisiona, ki ga je Nintendu uspelo obdržati. Kljub temu je le-ta za wii U odpovedal Call of Duty: Advanced Warfare.

Za fasado betežnosti

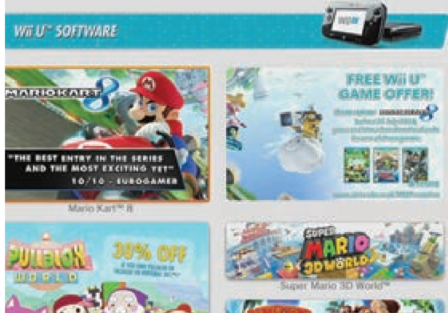
Vendarle avtorska podpora wiiju U izven Nintenda ni nična. Na razpolago so Call of Duty Ghosts in Black Ops 2, Batman: Arkham City, Assassin's Creed IV: Black Flag, Deus Ex: Human Revolution, Just Dance 2014, Darksiders 2, Need for Speed: Most Wanted, Splinter Cell: Blacklist in Rayman Legends. To so kar veliki in dobri naslovi. Pa jerbas odličnih neodvisnic, kakršne so Shovel Knight, Trine 2 in Toki Tori 2.

Sam PS4 in xbox one ne bi blazno pogrešal, če bi jutri ostal brez njiju, saj sta tako po ustroju kot igrah na moč podobna računalniku. Bi pa jadikoval za wiijem U, ker nudi tisto, česar drugod ni. V prvi vrsti to pomeni znamenite Nintendove franšize. Vseh wii U ni deležen – doslej je dobil več Mariov, prebarvano Zeldo, Donkey Konga in Pikmine. A pridejo tako Yoshi kot Star Fox in Smash Bros ter ni vrag, da ne bi packali svežega Metroida. V tem smislu je lahko wii U krasen sistem za tiste, ki so rasli z Nintendovimi špili in niso pozabili njegove slovite 'magije'. Tudi zaradi obsežne emulacijske plati.

Nadalje je wii U privlačen za mlajše in družine, kajti barvitih in instantno zabavnih špilov je tu več kot drugod. Znanci me dostikrat vprašajo, kaj naj kupijo za igranje z otroci, in zmerom jim svetujem wii ali wii U. Slednji ima dosti tovrstnih naslovov, ki so dostopni tudi drugod, kot so Lego igre (izvrstni Lego City Undercover je vseeno pisan le zanj), Skylanders in Disney Infinity. Temu doda Super Mario 3D World, Mario Kart 8, Wii Fit U, Just Dance in še marsikaj. Playstationovi kvizi in xboxovi Kinectimalsi so za otročad v redu, a preprosto niso na isti ravni. Kdor preizkusi Maria, se običajno zaljubi vanj in postane del kohezivne, samo-

Spletna trgovina

Eshop pravi Nintendo svoji internetni prodajalni, ki je v primerjavi z wiijem bistveno boljša. V njej najdeš demo inačice, ki bi jih vendarle lahko bilo nekoliko več, in polne verzije špilov, pripravljene za dolpoteg v Ujevo interno shrambo. Žal za enak ali celo višji strošek kot na ploščku. Nintendo nima naročniškega programa, kot je Playstation Plus, kjer bi v zameno za fiksen strošek dobival brezplačne igre. Zato pa je njegov spletni multiplayer zastonj in vsake toliko udejanjijo spektakularne akcije, kjer za nakup enega polnega špila čisto brezplačno dobiš še enega docela primerljivega.



Največja težava je prenos uporabniškega 'Nintendo Network' računa z enega wiija U na drugega. To ni urejeno tako kot pri konkurenci, kjer se na drugem sistemu prijaviš in ti je takoj na razpolago vse, kar si nakupil. Pri Nintendu moraš postaviti en wii U zraven drugega in uporabiti opcijo 'System Transfer'. V ciljni wii U se prenese celotna vsebina oddajnega, nakar se slednji avtomatično formatira. No, še vedno bolje kot prej, ko je morala to opraviti Nintendova služba za pomoč.

Paketi in cene

Od samega začetka je wii U na razpolago v dveh inačicah, beli z 8 GB vdelane podatkovne shrambe vrste flash in črni z 32. Prve niso nehali izdelovati, a je postala sila redka. Tako je prav, saj od osmih giga po formatiranju ostanejo le trije! Pri 32 GB modelu si na kraju deležen 25 GB prostora.
Največkrat je wii U naprodaj skupaj z igro. Tipična cena takega paketa je slabih 300 evrov, na razpolago pa so številni zavoji – z Wind Wakerjem HD, Mario Kartom 8, ZombiUjem, Lego City Undercoverjem … Na zunaj mamljiv je pakeljc Wii Party, kjer dobiš dve zbirki miniiger, odlični Nintendo Land in slabši Wii Party U, ter en wiimote. Vendar je konzola v škatli bela z osem giga! Ta ločeno stane 150 evrov, dočim črni z 32 GB velja 250 evrov. Toda paketa z golo konzolo sta precej redka. Prej boš našel stare zaloge po oderuških cenah v rangu 400 evrov. Ogibaj se jih.
Čeprav je wii U cenejši kot ob splovitvi, mnogi hrepenijo po nadaljnji pocenitvi. Te niso napovedali, Nintendov šef Satoru Iwata pa je izpodbil natolcevanja, da bodo to storili z odstranitvijo gamepada. Če te zanimajo cene iger, vedi, da prvorazrednice nosijo konkretne cenovne nalepke, na katerih piše 50 ali 60 evrov. S Piratebaya jih boš snemal zaman, saj naprave (še?) niso skrekali.





Telovadna aplikacija Wii Fit je številnim kavčnim moljem pomagala, da so se znebili kakega kilograma. Wii Fit U je njena naslednica, ki prav tako uporablja navezo wiimota in deske balance board. Izkušnjo nadgradi z novimi vajami, kot je virtualno snežno sankanje, kjer si okrepiš trebušne mišice. Poleg tega uporablja gamepad, ki lahko zamenja televizor, in novo pritiklino, imenovano fit meter. To je droben merilnik za v žep, ki nalik pametnim zapestnicam s tipalom pospeškov beleži aktivnost, nakar podatke pošlje v wii U. Naveza programa, deske in fit metra stane 80 evrov, program s fit metrom za tiste, ki balance board že imajo, pa 35.



Višek popularnosti konzolnih karaok, ki so ga te dosegle s playstationovim SingStarom, je minil, toda v zavetju dnevne sobe se je moč glasovno sramotiti tudi z wiijem U. Na razpolago je Sing Party na ploščku, zraven katerega dobiš mikrofon, v spletni štacuni pa so zastojnski Wii Karaoke U, kjer po japonskem sistemu sproti zakupuješ čas.

nikle pravljične dimenzije, ki se lahko kosa z Disneyjevo. Za mojega štiriletnika najbolj strašna pojava ni kaka Zlohotnica ali tiranozaver iz h'woodskega filma, marveč Bowser …
V tej familijarni plati se zrcali tudi Ujeva usmerjenost v večigralstvo. Eno je internetno kot v Black Ops 2 in Monster Hunterju, drugo pa bližnje, kajti kljub naraščajoči podpori spletnemu igranju ima Nintendo fetiš na lokalno večigralstvo. Tisto stare baže, kjer se druščina zbere za eno konzolo in televizorjem. Eden poprime za gamepad, drugi za pro controller, tretji in četrti za stari wiimote, pa je žur. Naj gre za dirkanje v Mario Kartu 8, miniigre v posrečeni zbirki Nintendo Land, sodelovalno vodenje alienčkov v Pikminu 3 ali podpiranje drug drugega v Rayman Legends.

Zgodba iz Nintenarnije

Beseda, s katero najbolje opišem leto in pol, odkar je pri hiši wii U, je tale: veselje. Ker nisem tiste sorte, da bi živel le od Nintendovih špilov, bi ga sicer stežka imel za osrednjo igralsko napravo. Vseeno je šlo mimo njega preveč izvrstnih in velikih naslovov, v prihodnje pa s tem ne bo nič bolje. V tehnološki špici ni in ima malo večpredstavnih zmogljivosti, saj ne suče DVDjev, blu-rayev in cedejk ter ne zna streamati videa z računalnika. Najdlje seže do brezplačne aplikacije TVii, ki išče programe po kabelski televiziji ali spletnih servisih, kot je Netflix. Imel pa bi brez posedovanja wiija U mnogo ožja igralska obzorja in deležen bi bil manj krasnih trenutkov iz špilov. Jadranje prek morskih širjav v Wind Wakerju HD, jajcestisna zombijska tresavica v ZombijuU, nori šefi v Wonderful 101 … Vse to se mi je vtisnilo v spomin do te mere kot nebeška metropola v Bioshocku Infinite in mučenje v Grand Theft Autu V, če naštejem dve od velikih iger, ki jih wii U ni ugledal. Pa neverjetna razgibanost Super Mario 3D Worlda, eno najboljših arkadnih dirkanj v Mario Kartu 8 in nepozabne klasike v Virtualni konzoli, od Super Metroida do Earthbounda, ki so z igralnega stališča rosno sveže.
V teh odlikah in sladokusnih izsečkih, ki jih čas ne pogoltne, tiči vrednost sistema. Dasiravno bi se izkazalo, da sem nekaj stotakov pljunil le za prgišče naslovov, so ti vrhunski. Če ne bi imel wiija U, bi ostal brez njih.



Paketič športnih miniiger Wii Sports, ki si ga dobil zraven prvega wiija, je bil izredno zabaven in te je uvedel v delovanje mahalnega kontrolnika. Wii Sports Club je izvedenka za wii U, ki pa ji manjka direktnost predhodnika. V osnovi je v Eshopu sicer na razpolago brezplačno, a je treba športe, kot so golf, tenis in boks, najeti za 24 ur ali kupiti. (Na razpolago je tudi inačica na disku za 25 evrov.) Nadalje je gamepad, ki ga dobiš poleg wiija U, le pomožni igrator, ki med drugim deluje kot podlaga za golf žogico. Za igranje nujno nucaš wiimote z motion plusom za natančnejše prepoznavanje gibanja. Športi, v katerih se udejstvujejo miiji, so luštni in nekoliko globlji kot v prvotnem Wii Sports. Toda Wii Sports Club bo stežka postal aplikacija, s katero bi ljudje demonstrirali sposobnosti konzole upokojencem in z njo navduševali otročad kot pri wiiju 1.



Še letos za wii U in 3DS prispejo figurice amiibo po zgledu Skylanderjev. Kipci se bodo povezovali z različnimi igrami, od Smash Bros do Mario Party 9, kjer bodo med drugim shranjevali izkušnje. V prvem valu bo junačkov hlačkov dvanajst po 13 EUR.

NAJBOLJ WII-U-GASTIH DVANAJSTERO



Super Mario 3D World *Nintendo, 2013*
Prvo urico, dve v 3D Worldu je skakalni mariovski vtis dosti tipski, bolj kot v vesoljskem Galaxyju za wii. A nato se začne tradicionalnost umikati komajda še verjetni ustvarjalnosti, izvirnosti in razgibanosti. Zdaj se na dinozavrskem hrbtu spuščaš po brzicah, drugod se skrivaš pred žarometi, se guncaš na trapezih ali početveriš število likov, da odpreš pot. Velika, fantastična igra izredne zunanjosti, vredna slehernega peneza.



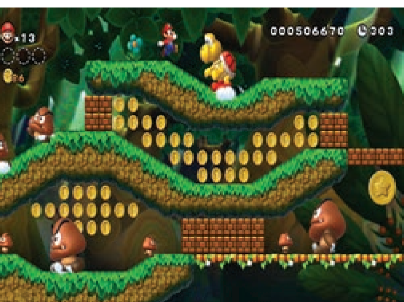
Zelda: Wind Waker HD *Nintendo, 2013*
Visokoločljivostne predelave starih uspešnic so priljubljene, a malo jih je tako izpiljenih kot Wind Waker HD, grafično in do neke mere vsebinsko prilagojena odličnica z gamecuba. Enajst let, kolikor je minilo od izvirnika, ni prav nič škodilo odprtemu bojevalno-raziskovalno-miselnemu okviru, v katerem z jadrnico ploveš med otoki in se prebijaš skozi zmerom bolj domiselne ječe. Iztek kvesta je v WWHD bolje narejen, vseskozi pa okularje boža stilistično enaka, tehnološko nadgrajena cel-shaded zunanjost.



Mario Kart 8 *Nintendo, 2014*
Bi rad besno drvel po zavitih progah, kjer je zgoraj spodaj in nato spet zgoraj, kot bi moralo biti? Če je tako, nemudoma stopi po izvod Mario Karta 8, najboljše arkadne dirkačine zadnjega časa. Noro boš driftal skozi ovinke, pobiral orožja, se hehetal, ko boš z njimi treskal po tekmecih, se jezil, ko boš istega tretmaja deležen sam, lovil rekorde, se udejstvoval na razdeljenem zaslonu ali na internetu. Vsekakor pa ti v tej prisrčni, hitro priučljivi, toda istočasno globoki igri ne bo ni za trenutek dolgčas.



Lego City Undercover *Nintendo, 2013*
Ta redka nelicenčna legovščina je biserček, ki je dostopen le na wiiju U. Smo detektiv Chase McCain, ki zloglasnega pridaniča lovi po odprtem mestu, se prebija skozi raznolike nivoje in menjava obleke, ki mu dajejo posebne sposobnosti. Igranje je enostavno, vendar očara gola razgibanost prigod – dirkamo, preprečujemo zločine, prevažamo ukradene avtomobile, gradimo objekte in še sto reči. Vse to v podrobnem lego svetu.



New Super Mario Bros. U *Nintendo, 2012*
2D-vodovodarji se prodajajo najbolje in Bros. U je bolj priljubljen kot vsebinsko superiorni 3D World. A špil ima kljub zaostajanju za slednjim kaj pokazati. Predvsem to, da v znano zasnovo meša sveže zamisli, naj gre za nadsvet, ki je poln luštnih miniiger, baby Yoshije, ki te nosijo po nebu, ali nagibanje ploščadi z gamepadom. Največja odlika pa je, kako mojstrsko nivoji tečejo. Igra je kasneje dobila še odvrtek New Luigi U.



The Wonderful 101 *Nintendo, 2013*
Pri blagajnah neupravičeno spregledani Wonderful 101 je izrednica mogočnih japonskih avtorjev Platinum (Bayonetta), ki na drugod neviden način meša arkadno in strateško akcijo. Iz pogleda od zgoraj vodiš gručo drobnih superjunačkov, ki najbolje delujejo skupaj. V kaj naj se oblikujejo, določiš z risanjem oblik po gamepadovem ekranu. Kar si določil, naj bo kladivo ali pištola, je bistveno za premagovanje taktično zahtevnih sovražnikov ter šefov. Zaznavanje narisanega zna biti čudaško, toda igra je izvrstna.



Monster Hunter 3 Ultimate *Capcom, 2013*
Azijski frpjaški fenomen je v najboljši obliki doslej prišel na wii U in 3DS. Reče se mu Monster Hunter 3 Ultimate in je tretjeosebni erpege, kjer se iz vasi podajaš v divjino klat pošasti, nabirat njihove dele ter iz njih kovati boljšo opremo. Spočetka je vtis kilav, a ne mine (pre)dolgo, da se špil izkaže z borilno globino in raznolikostjo le delno fantazijskih prazgodovinskih beštij. Pozabi na besno opletanje in nažiganje; Monster Hunter je počasen, taktičen naslov, kjer moraš poznati lastnosti tako orožij kot plena.



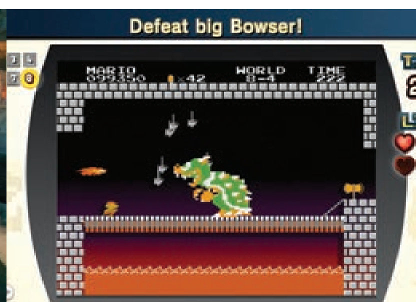
Pikmin 3 *Nintendo, 2013*
Pikmini so bitjeca velikosti mravlje, ki rada poprimejo tako za delo kot za boj. Iz pogleda od zgoraj jim poveljujemo masovno, pri čemer imamo tri načelnike, s katerimi razdelimo zaposlitve. Ena četa v bazi skrbi za zaloge, druga raziskuje in tretja mlati po žužkastem življu. Z rabo več vrst pikminčkov zlagoma odkrivamo odprte, velike stopnje in čeprav svežina glede na prehodnici ni izredna, je špil upoštevanja vreden.



Nintendo Land *Nintendo, 2012*
Ta paket miniiger je marsikdo dobil s konzolo. Gre za niz špilčičev, ki na priljuden in privlačen način pokažejo, kako se da izkoristiti wii U, predvsem njegov gamepad. Z miiji v stranskem risu z nagibanjem slednjega vodiš voziček po ploščadih, prvoosebno lučaš šurikene v nindže in rišeš pot dirkalnemu čolniču. Žur je dober že samotarsko, še večji pa je v lokalni družbi, ki jo Nintendo Land izredno pozdravlja.



ZombiU *Ubisoft, 2012*
… je moreča, počasna, zajebana prvoosebnica po smernicah Dead Spaca, v kateri se znajdeš v zombijskem Londonu. Ko v prvi osebi blodiš po ulicah in zgradbah, se je treba skrivati in modro bojevati. Če zgrešiš udarec ali strel, je hitro po tebi. Ko pride smrt, se spremeniš v zombija, ki ostane na kraju umrtja, nakar začneš v varni hiši kot novinec. Nadzorne točke manjkajo, gamepad pa istočasno deluje kot radar, infrardeči skener okolice, inventar, vokitoki in merek za snajperko. Drugod take izkušnje preprosto ni.



NES Remix 1 in 2 *Nintendo, 2013/2014*
Nekdaj mladi zaljubljenci v Nintendo so zdaj stari trideset, štirideset let in prav njim sta najbolj namenjena ta digitalno razpečevana zavojčka retrookusnih miniigric, ki temeljita na uspešnicah za NES. Prvi Remix vsebuje šestnajst špilov z dobrimi dvesto kratkimi izzivi, ki od tebe terjajo, da čimhitreje prideš do cilja ali prideš do cilja brez izgube življenja. Podlaga je zdaj Mario, zdaj Zelda, Donkey Kong, Hockey ali kaj drugega NESovega. Dvojka prinese še ducat krovnih iger s 169 zadolžitvami.



Mighty Switch Force *WayForward, 2012*
Od strani gledanih ugankarskih platformerjev ne manjka, sploh na Nintendovih sistemih, a tale je eden boljših. Kot nabrita policistka je treba v risankastih nivojih najti zločince, kar zahteva tek, streljanje in potiskanje blokov. Teh je več vrst in za napredovanje jih je nujno modro uporabljati, kar med naskoki tečnob in pretnjo prepadov ni vedno enostavno. Špil je dobil nadaljevanje, ki gradi na uveljavljeni osnovi, a ni posebej frišno.

DENZEL WASHINGTON

REŽISER FILMA DAN ZA TRENING

PRAVIČNIK

VSAK SI ZASLUŽI PRAVICO

V KINU OD 25. SEPTEMBRA



CounterSpy



Jedrska grožnja, ki je kot rabljeva sekira visela nad svetom za časa hladne vojne, je bila tako strašna, da so se iz nje upali zafrkavati redki. Vici so se bolj pokali na rovaš njenih profanih produktov, kot je James Bond – pomniš odličnega Austina Powersa z Mini Mejem in straniščnim humorjem deluks? Neodvisna tiholazna akcijada CounterSpy ne gre v take skrajnosti, je pa na vsak način zabavna in prinese rahlo sarkastičen pogled na hladno vojno, ki se mu je težko upreti. Sploh ob taki zunanjosti.

Časoplovnost

Novinci posrečenega imena Dynamighty so ustvarili slastno stilizirano podobo, ki se je ne bi sramovala kaka večpropračunska risanka. Liki hecnih dimenzij živijo v realistični okolici, oboje je izdelano iz ostrokotnih, flehasto pobarvanih polj, nakar sta čez vse poveznjena rahlo zrnat filter in izbuljenost v slogu katodnega zaslona. Cel-shadane so celo eksplozije in kri. Jasno je, da špil ne izkoristi zmogljivosti playstationa 4, a navsezadnje v enaki obliki deluje še na PS3 in viti ter na vseh izgleda fantastično. Kot bi se ga znameniti pisec vohunskih trilerjev John le Carre zadel v kakem amsterdamskem kofišopu in toliko časa nažiral lokalnemu slikarju, da bi uresničil njegove ideje. Če bi igro priključil na 3D-tiskalnik, bi ven majkemi prilezle kosmate prevleke, nadstropni salonarji, plošče skupine The Supremes in morebiti kak Alan Ford! Ob džezi muziki in pristnih zvočnih efektih v slogu špijonskih filmov nastane lahkotno vzdušje, ki bi ga Brežnjev in Kennedy ne bila vesela, smo ga pa tolikanj bolj mi.
Z roko v roki s tem hodi štorijica, ki je bolj kot po vsebini zanimiva po idejni podlagi. Ne nastopamo v vlogi Američana ali Sovjeta, temveč kot pripadnik organizacije COUNTER. Ta varuje svet pred pokvarjenimi politiki in razgretimi generali, njen čas pa je prišel ravno zdaj. Supersili, nesubtilno imenovani Imperialisti in Socialisti, sta namreč padli v dirko, kdo bo z nuklearnimi raketami prej razgonil Luno. Zato se je treba dokopati do načrtov za poniglavi načrt, ki bi Zemljo med drugim oropal nočne luči in plimovanja morja. Vohun in njegov nadrejeni se v tekstovnem čveku med misijami krepko čudita tem neumnostim. Tako se vsega drži lušten pridih pikrosti, ko niti sam ne moreš verjeti, kaj se gredo rdeči in modri. No, modri samo po barvi.

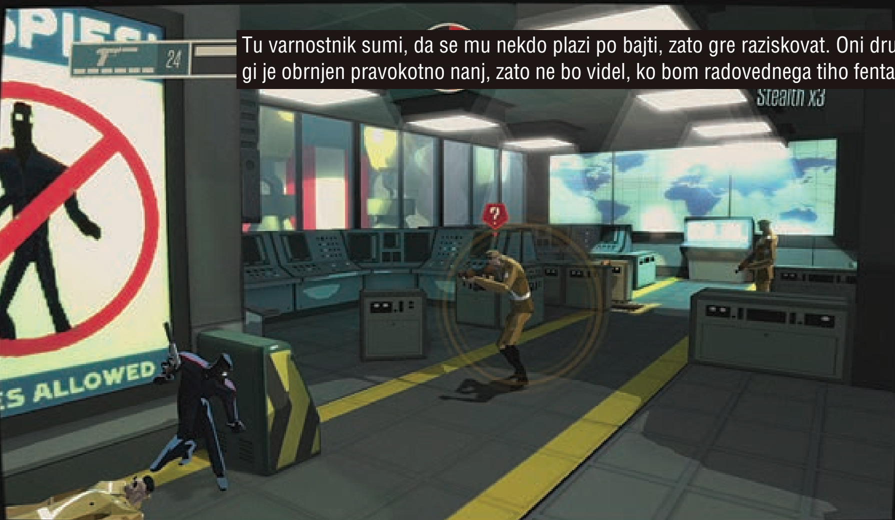

CounterSpy je špijonska akcijada, v kateri ni dobro vznemirjati stražarjev. Zdravje pod streli brž poide in čeprav bom prvega soldata na karate, me bo drugi ugonobil.

Od včeraj na danes

V nasprotju z dosti sodobnimi tiholaznimi igrami, kot je Thief, CounterSpy v osnovi igramo v pogledu od strani. Taki mešanici ploskega premikanja s poligonsko grafiko rečemo '2,5 D' in je sorodna uspešnicam včerajšnjika, od davne Impossible Mission prek Castlevanij in Metroidov do ne tako davnega Shadow Complexa. Oziroma, če naj ostanem v domeni skrivalnic, odličnemu Mark of the Ninja.
S slednjim si CounterSpy deli gladko prehajanje med pasivnostjo in aktivnostjo, skritostjo in spopadom. Njegove stopnje so dokaj kratka, kake četrt ure dolga zaporedja ločenih soban, v katerih je osrednji cilj ta, da se mimo vojakov in okoljskih ovir prebiješ do skrajne desne in tam vklopiš računalnik. Na poti iščeš predvsem mikrofilme za zlodjevski plan supersil, kajti ko jih zbereš dovolj, se premakneš na naslednji, težji sklop od petih. Sosledje sklopov je linearno, toda na samih nivojih je dosti variacije. Do neke mere so namreč sestavljeni naključno. Vsaka stopnja se sproti ustvari iz vnaprej določenih gradnikov in vrst prostorov, tako da je vsakič drugačna in načeloma sveža. Sčasoma sicer opaziš ponavljanje čumnat, a formalno rečeno nikdar ne veš, na kakšno kombinacijo boš naletel.



Ko te ugleda en vojak, alarmira vse nadstropje, vznemirjeni pa postanejo tudi v drugih štukih trenutne sobane. Če napetost traja predolgo, dvignejo DEFCON.

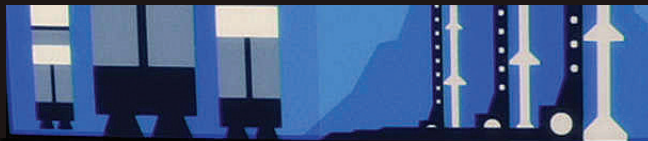


Tu varnostnik sumi, da se mu nekdo plazi po bajti, zato gre raziskovat. Oni drugi je obrnjen pravokotno nanj, zato ne bo videl, ko bom radovednega tiho fental.

76

***Sneti** ni vohun, ki so ga nategnili, temveč mednarodni mož misterijev, ki reši svet.*

playstation 4 / PS3 / vita — Dynamighty / Sony





'War games'

To je kul, kajti CounterSpy te stalno drži v napetosti. Finta ni v tem, da naštudiraš stopnje, temveč v prilagajanju situacijam. Včasih se znajdeš v prazni sobi, drugič takoj naletiš na sovražnika, ki je celo obrnjen proti tebi in te nemudoma zagleda. Tretjič v kajuto vodi več poti in prav tako je več nadstropij v njej, tako da je na tebi, kako se boš zadeve lotil. Nekateri prostori so taki, da spodbujajo prikritost in plazenje sovražnikom za hrbte, od koder se jih instantno znebiš s karate udarcem. Isto velja, če jih začopatiš, ko tičiš za kakim objektom in se ti približujo. Ali celo, če se jim približaš, ko že streljajo nate.
Drugič si lahko šunjanje zatakneš za klobuk, saj si malodane prisiljen v strelski obračun. Tedaj potegneš navadno ali pridušeno pištolo, strojnico, šotganko in slično pokalico ter daš kanaljam svinčenega vetra. A pazi, če se tistih z radiem ne znebiš dovolj zgodaj, dvignejo preplah in zvišajo stopnjo DEFCON. To ima za posledico večjo živčnost stražarjev oziroma sprožitev odštevanja, ki ti da minuto, da dosežeš računalnik. Prej kot se to zgodi, daljša je pot do njega, zato tega nočeš.

Razpištoljen agent

Če hočeš CounterSpy igrati kot klasično tiholaznico, kjer bi bil stalno neopažen, je problematičen. Prevečkrat te zaznajo ob vstopu v sobo in ob najmanjši napaki pri šviganju med objekti, čemur sledi streljanje. Takisto nimaš naprednih nindža možnosti. Ne moreš izkoriščati senc, ni dimnih bomb, ne znaš žvižgati ali trkati, da bi privlekel pozornost. Le čakaš lahko, da se soldat obrne stran oziroma da nisi v vidnem snopu kamere, nakar ga headshotaš, da ne jadikuje.
Po drugi strani pa ravno to daje igri poseben naboj, ki spomni na Splinter Cell: Conviction in njegov 'action stealth'. Gladko prehajanje iz ene v drugo skrajnost, iz skrivanja v streljanje, je pogosto, vznemirljivo in vzdušno. Zlasti ker zaradi delne naključne tvorbe nivojev ne veš, kaj je za vogalom, in ker lahko vedno izbiraš med dvema misijama, imperialistično ter socialistično. Škoda, da je streljanje nekoliko nerodno in da si sem ter tja prisiljen ciljati sovražnike onkraj vidnega polja ali take, ki prihajajo iz ozadja ali ospredja.

Skoraj zlati onegaj

Na dolgi rok je igra vseeno nekoliko premalo razgibana, da bi jo lahko srčno priporočil. Ker je pristopov k situacijam le nekaj, se začne nekoliko ponavljati. A prav v tej repeticiji najdeš zabavno rutino, ki sčasoma izzove. Za prvi skozihod potrebuješ nekaj ur in ni preveč težak, dasi ti znajo močnejši soldati in trpežnejše kamere zavdati, če si preveč pogumen. Nato pa se odkleneta višji zahtevnosti, ki ne trpita neprevidnosti in polovičarstva ter te bolj silita v prikritost. Kratkost je torej relativna.
Privlači tudi nabiranje denarja iz sefov, včasih potisnjenih v skrite kotičke, in načrtov za boljša orožja. Med njimi je pištola, ki capine prisili v spopadanje med sabo. A ne misli, da si jo boš kupil kar tako, saj cekina ni dosti in strelivo, ki si ga moraš med misijami kupiti na lastno pest, je drago. Plačuješ lahko za do tri začasne nadgradnje, ki te denimo naredijo bolj vzdržljivega ali tišjega. Toda vsak belič, ki ga daš za te olajšave, ti manjka za nakup krepelc, in teh ni nikdar zadosti ...
Upoštevaje luštno asinhrono večigralstvo, ki ti daje točkovne izzive glede na folk z interneta in ti pušča trupla poraženih, s katerih dobiš dodatna sredstva, ter nizko ceno 13 evrov v Playstation Storu je CounterSpy še ena dokaj močna neodvisniška titula v Sonyjevem arzenalu. Všečen naslovčič, ki bi rad predvsem zabaval in ugajal. Uspe mu.



Taka pozicija je zelo neugodna, saj me bodo nastreljali od uspredi in od uzadi. Poiskati moram zaklon, od koder bom tečnobe zapored odstranil (spodnja slika).

CROSS BUY, CROSS SAVE

Trinajst evrov za tale naslovčič ni dosti, kupčija pa je dodatno oslajena in zabeljena. Ob nakupu za PS3, PS4 ali vito dobiš dostop do drugih dveh inačic, kar je odlično za tiste, ki si lastijo več Sonyjevih konzol. Verzija za PS3 in vito ima en nabor trofej, tista za PS4 drugega. Prav tako CounterSpy podpira shranjevanje položaja v oblak. To pomeni, da lahko popoldne igraš na sobni konzoli, nakar se zvečer preseliš v posteljo in na viti nadaljuješ od tam, kjer si končal na PS3/ PS4. Družinsko navdušenje nad Kmetijo ti ne bo več zavdalo! Škoda le, da se nivoji na viti nalagajo izredno dolgo, kar dviga pritisk in moti potek. Morda to nevšečnost omilijo s kakim popravkom.





Največ točk dobiš za tiha krepanja stražarjev. A točke prinaša tudi rambovsko trebljenje vojakov, ki se na socialistični strani pogovarjajo v pravi ruščini.



CounterSpy bi zlahka pretvorili v mladinsko risanko, pri čemer jim podobe sploh ne bi bilo treba kaj dosti spreminjati. Še en dokaz, da ni vse v številu poligonov.

V imenu Očeta in Sina in Svetega Duha, amen.
Naj Bog vstane in naj se njegovi sovragi razbeže;
in naj mu tisti, ki Ga sovražijo,
pobegnejo izpred lica!
Kako izgine dim, naj izginejo še oni;
in kakor se vosek stopi ob ognju,
naj se pregreha stopi v božji prisotnosti!

Diablo III: Ultimate Evil Edition

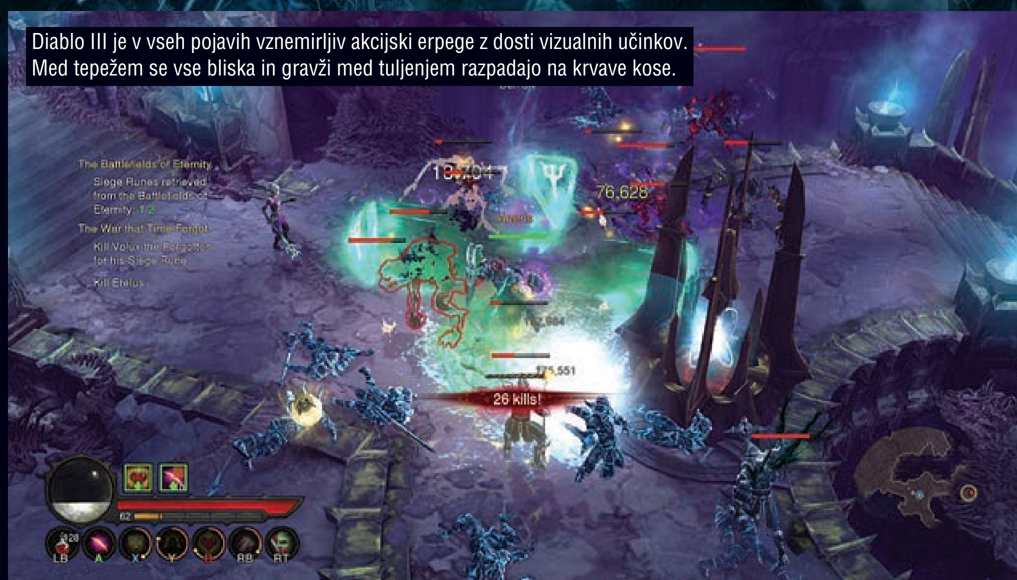
Hudič. Satan. Zlodej. Lucifer. Tojfel. Skušnjavec. Tisti, ki ga ne kličeš, da slučajno ne pride. Padli angel, ki skuša človeka v greh, nakar ga armada peklenščkov po smrti za vekomaj cvre na večnem ognju, medtem ko njihov glavar nadaljuje boj za zemeljske duše z nekdanjim delodajalcem Bogom. Drugo ime 'angela teme' je sicer 'prinašalec luči', kar latinska beseda lucifer dobesedno pomeni, pri čemer pojem simbolizira svobodno razmišljanje, individualizem ter modrost. Ampak dveh B-jev to ne zanima preveč. Eden je Biblija, drugi Blizzard.

V Blizzardovem nizu akcijskih frpjev Diablo je Hudič do kraja zlobna entiteta, ki jo je treba v spregi z drugimi prvobitnimi zli, 'prime evils', nazarensko in pravičniško garbati. Toliko časa, da neha stegovati parklje po sredinskem svetu Sanctuaryju, ki obstaja med nebesi in peklom. Izročilo baja o tem, kako so trije ognjeni gospodarji – Diablo, Mefisto in Baal – med ljudmi sejali sovraštvo in zmedo, dokler jih čarodeji niso ujeli v dušne kamne, soulstones. V Diablu I in II smo potolkli tako vrhovnika kot njegove podrepnike, isto pa nas čaka v trojki.

Ta je med nami že v četrti pojavni obliki. Najprej je bil Diablo III za PC … potem je izšla njegova inačica za PS3 in xbox 360 … nato je prišla računalniška razširitev Reaper of Souls … in zdaj še Diablo III: Ultimate Evil Edition, enovit paket trojke in Reaperja za vse štiri Sonyjeve in Microsoftove sobne konzole. Sliši se zaslužkarsko ter nategunsko, kar do neke mere je. Vendar je do tako udarne, dolgotrajne in zabavne igre, ki so jo od izida dodelali, težko biti zajedljivo kritičen.

Zdaj me vidiš, zdaj me ne

En del Ultimate Evila – kot bomo videli kasneje, niti ne osrednji – je temeljni Diablo III. Z manjšimi popravki je ta tak kot lani jeseni, ko je izšel za PS3 in xbox 360. Znova gre torej za čistokrvno akcijsko, od zgoraj gledano erpegejko, kjer v okviru precej nepomembne in šundovske zgodbe haraš po linearno nanizanih ječah ter masivno ugonabljaš horde gravžev. Za to dobivaš denar, boljšo opremo in izkušnje, ki vodijo k odpiranju pisanega nabora veščin.



Diablo III je v vseh pojavih vznemirljiv akcijski erpege z dosti vizualnih učinkov. Med tepežem se vse bliska in gravži med tuljenjem razpadajo na krvave kose.



Skrinje z boljšimi zakladi varujejo taki in drugačni elitni sovražniki. Na obračun z njimi lahko pokličeš kolege, a vedi, da se njihova zahtevnost temu prilagodi.


Pajkovska šefinja je na nižjih težavnostih dokaj pohlevna, na višjih pa so njeni napadi, kot je kozlanje strupenih luž, bistveno močnejši. Rabil boš nove šolne.


Vmesnik je v konzolni inačici drugačen kot v računalniški, vendar je ravno tako intuitiven in omogoča hitro menjavanje opreme ter prilagajanje veščin.


Na PS4 in XBO igra teče v 1080p s 60 fps domala brez upočasnitev, podoba pa je primerljiva s PCjevo. Verziji za PS3 in xbox 360 sta grši, a tehnično v redu.


Gneča na zaslonu je včasih že kar prehuda in težko razločiš svoj lik. Finta je seveda v tem, da se v tako gužvo sploh ne zapleteš oziroma da imaš pot za izhod.

Velikih razlik glede na PC-verzijo je bilo že tedaj dosti. Med drugim so ukinili dražbeno hišo, auction house, ki je omogočala kupovanje odlične robe od drugih igralcev, kar je domala izničilo privlačnost kosov opreme, najdenih z igranjem. To so na peceju uvedli naknadno in je imelo nadvse blagodejen vpliv. Nadalje so odstranili obvezno povezanost v internet in uvedli začetno inačico paragonskega sistema, pri katerem lik bildaš dalje tudi po maksimalni, 60. izkušenjski stopnji. Zelo važen je bil in je znova direktni nadzor lika s kontrolerjem, ki ne spremeni toliko pristopa k igranju kot občutek. Zdaj ne goniš več z miško kurzorja po ekranu, temveč lik usmerjaš z levo gobico, z gumbi sprožaš osnovni ter specialne napade, medtem ko je desni stick namenjen delanju prevalov za izmikanje.
Slednjega giba v računalniški izvedenki ni in čeravno je preciznost daleč od namenskih sekljačin, kot je Bayonetta, se vseeno da učinkovito telovaditi. Recimo ko v pravem trenutku, ki je resda nekoliko ohlapen in podvržen igrinim notranjim zakonitostim, odskočiš od šefovega zamaha ali da se s premeti kot srednjeveški Jet Li ogneš okoljskim nevarnostim, kakršne so pasti z rezili, krvavi bazeni na tleh ter ledene eksplozije. Od umika najbolj profitirajo poklici, namenjeni preklanju od blizu, se pravi barbar, menih in novinec, crusader – križarski vitez. A prav pride tudi daljinskim: čarodejki, demon hunterki – lovki na demone in bizarnemu afriškemu vraču – witch doctorju, ki temelji na območnih urokih.

Neskončna pustolovskost

Toda na škatlici Ultimate Evil Editiona zgovorno piše 'Bonus: also includes Diablo III' in dejansko je bazična igra le uvod v pravo dogajanje, ki ga vpelje megarazširitev Reaper of Souls. Te na konzoli ni moč dokupiti ločeno, da bi tako dopolnil obstoječi Diablo III. Je pa omogočen prenos shranjenega položaja iz starega D3 v novega, in sicer ne le s PS3 na štirico in X360 na xbox one, marveč navzkriž. Tako lahko ob prej končanem Diablu III začneš direktno na eni višjih težavnosti in v novem, petem dejanju.
Seveda se nemudoma postavi vprašanje, ali je Ultimate Evil z Reaperjem vreden dobrih 40 evrov za stari napravi oziroma dobrih 60 za next-gen. Moj odgovor: pretežno je. Blizzard za svoje igre resda mastno zaračunava in menim, da bi bila lahko zadeva malo cenejša. Oziroma da bi morala obstajati možnost, da bi lastnik konzolnega Diabla III Reaperja dokupil. Vendar je Reaper of Souls dosti več od klasične razširitve, ki prinese parurno svežo kampanjo ali par večigralskih prizorišč. Novi komplet denimo vsebuje izpopolnjeno nameščanje robe v skrinje in sovražnike, kjer se verjetnost uporabnosti dobljenega viša z močjo ugonobljenih ter z zahtevnostno stopnjo. Od poglavarjev in elitnih mobov na višjih težavnostih se lahko tako razumno nadejaš dragotin. Nato je tu dodelano paragonsko napredovanje, ki omogoča točkovno vlaganje izkušenj v posamične statistike.
Daleč najbolj privlačen pa je pustolovski način, adventure mode, ki se odklene, ko obrneš Reaper of Souls. Prej si lik krepil z drgnjenjem kampanje. Ko pa odpreš adventure mode, ti je odsihmal omogočeno svobodno skakanje po že obiskanih nivojih v vseh petih dejanjih. Tam dobivaš naključne naloge, bountyje, v slogu 'ubij šefa' ali 'očisti temnico' in se podajaš v nephalemske razpoke, naključno oblikovana območja, ki trajajo med desetimi in dvajsetimi minutami ter imajo posebej zajebane glavarje. Nagrade so zahtevnosti primerne, med njimi pa so tako obilne količine zlata in nova orožja ter kosi oklepov kot blood shardi, ki jih imajo radi trgovci.

Elita prikazni

Nočem zmanjševati privlačnosti kampanje v Reaper of Souls, ki te iz obleganega mesta Westmarch prek močvirij in angelskih bojišč popelje v domovanje same Smrti. Stilistično je peti akt izvrsten, vključno z vizuelno nadmočnimi kasnejšimi nivoji, ki gotiko mešajo z znanstveno fantastiko, in izredno, glede na izvirnik še subtilnejšo ter bolj raznoliko glasbeno spremljavo. Škoda, da so vmesne sekvence zgolj narisane na roko in da je zgodba pozabljenja vreden ščiš. A ko vidiš, kako množične horde tako starih kot novih sovragov te čakajo, med njimi predvsem podanikov solidnega končnega šefa, se glede tega ne sekiraš pretirano. Raje sekiraš nasprotnike. Lahko tudi z mečem ali macolo.

Vendarle je adventure mode tisto, zaradi česar Diabla igraš na dolgi rok, in peskovniško odprta narava za večno krepitev junaka je za to idealna. Saj je res, da se igra prvih nekaj ur vleče in da posebne bojne globine nikdar ne pokaže. Brez prave opreme si mrzel in bolj kot čista veščina šteje dobra roba. Toda brez spodobnih vojskovalnih spretnosti kasneje ne gre. Ne pri pisanem mimohodu županov, ne pri elitnih izvedenkah navadnih sovražnikov. Pojem elite vključuje redke in superredke nakaze ter prvake, ki presenetijo z unikatnimi lastnostmi. Od pohlevnih, kot je puščanje mlak kisline za sabo, prek obstreljevanja na razdaljo in elektrokutiranja do takih, ki ti lahko ob slabi opremljenosti konkretno škodijo. Mednje sodijo bliskovita hitrost, krepitev preostalih monstrumov v hordi in zložno pojemanje zdravja vseh tečnob v slednji, tako da stežka ubiješ eno samo.
Ker imajo lahko elitni mobi več teh lastnosti naenkrat, je lahko srečanje z njimi na skrajni zahtevnosti torment, ki se cepi na pol ducata vedno bolj zafrknjenih variant, nadvse boleče. Sploh če imaš hardcore lik, ki po smrti za vekomaj izgine. Tu pride do izraza možnost svobodnega in sprotnega menjavanja petih specialk, ki jih lahko poljubno kombiniraš in jih modificiraš z runami, da se na primer žarek energije iz nebes razdeli na tri dele ali da tla začasno spremeni v območje smrti. Ne deluje vse proti vsem kanaljam. Seveda pa vsebina ni nenehno smrtno resna, saj skladno z Blizzardovim značilnim smislom za humor naletiš na krave, ponije, meč Kingslayer, sovraga Sandorja Clawgana in na playstationu podstopnjo s tematiko igre The Last of Us. Smeh.

Tudi Smrt čaka smrt

Diablovo pluženje skozi peklenske trume je sicer nekoliko plitko in se ponavlja, zlasti v začetnih urah, ko te igra z omejitvijo težavnosti nikakor noče preveč obremeniti. Šele ko v kampanjo vložiš ducat ur in jameš srečevati orenk elitne mobe, začne res dogajati. Prej zvečine spamaš močne napade in vse pada kot drevje po žledu. Prav tako znaš v Ultimate Evil Edition srečati kakega tečnega hrošča – zgodilo se mi je, da sem moral vreči stran nekaj časa in reštartati od zadnje nadzorne točke, ker je trenutni kvest izginil. In drži, da Ultimate Evil nima najnovejše vsebine iz računalniškega popravka 2.1. Ta je koncem avgusta vpeljal sezone, kjer vzameš nov lik in se ga trudiš čimhitreje zbildati, velike rifte, triale, kjer se soočiš z naraščajočimi valovi sovragov, legendarne dragulje in dosti manjših sprememb. Te dobrote naj bi UEE dobil, čeprav točen datum še ni znan.
A čeprav jih ne bo, mi ni žal časa, vloženega v konzolno verzijo. Skozi osnovne štiri akte sem šel že četrtič, pa sem vseeno užival. Tudi zaradi spektakularno dobrega občutka ob fizičnem masakriranju z direktnim nadzorom, kjer nisi general kot na PCju, temveč bojevnik. Novi lik crusader je prav narejen za tako vodenje in občutek z njim je nekajkrat boljši kot na računalniku. Kakšna cvrčeča pravičniška jeza puhti iz njega, ko s ščitom in dvoročnim orožjem ter obnavljajočo se zalogo svete jeze serijsko upepeljuje hudičje horde "like chaff before wind!" Ostale službe za njim ne zaostajajo, zlasti kričeči barbar z bridkim jeklom v mišičastih rokah in hladnokrvni menih, ki skače med capini in jim akupunktira hrustanec. Številnim je še ljubša služba demon hunter, ki je z loki in samostreli efektiven na razdaljo, tiste svinježe, ki se približajo, pa je sposobna zelo hitro spremeniti v mleto meso.
Prav tako se mi zdi, da v pritoževanju nad malenkostmi premalo cenimo obrtniško mojstrstvo, ki ga izkazuje Blizzard s 'samoumevnostmi', kot so to, kako igra teče, kako se napetost dviga do šefa in nato znova začne rasti, kako so tempirani elitni sovražniki, kako glavarji skladno z izgubljanjem energije postajajo vse nevarnejši, dokler se krčevito ne boriš, da jih spraviš ob tisti zadnji košček moči. Nakar sta tu Reaper ter njegov adventure mode na težavnostih expert in torment, ki sta definicija kakovostnega daljnosežnega akcijskega frpjanja. Ni dovolj, da zlodjeve horde podležejo enkrat, saj so prasice nagnjene k vračanju. Zato morajo podleči vedno znova!

86

Ne le, da Sneti Hudiča na pol preseka, marveč ga potepta in se nanj poščije. Pa še na Smrt.

xbox one / PS4 / PS3 / X360 — Blizzard



Včasih se niti ne zaveš, da te je močan napad krepko poškodoval. Na to te dobrodošlo opozori trzaj joypada, kar te spodbudi k umiku ali lokanju refoška.



Še ena dobrodošlost, naj gre za obljudena področja ali praznejša, kot je ta kripta, je domala instantno včitavanje. Na xboxu one sem čakal največ dve sekundi.



Če izbiraš lik za prvi skozihod in imaš rad fizični pristop, ti ne morem zadosti priporočiti crusaderja. Vse spoštovanje do ostalih poklicev, a križar je car.

KO PRIDEJO KOLEGI

Večigralstvo je znova v ospredju. Klanov v UEE ni, kar nadomestijo seznami prijateljev. Moč se je povezati z do tremi ljudmi ali se v četvero zapreči na eno konzolo na skupnem zaslonu, kar deluje s presenetljivo malo zatikanja. Takega druženja PC sploh ne pozna in je orjaški plus, če imaš družbo za na kavč. Lušten dodatek k družabnosti je 'nemesis system', kjer igra pošast, ki je ubila enega od igralcev, samodejno ponese v partijo drugega človeka z njegovega seznama prijateljčkov in jo dodatno okrepi. Tako se monstrum skozi portale seli od enega do drugega, kdor ga ubije, pa je deležen ekstra nagrad. Naposled je tu vajeniški način, ki v večigralskih seansah samodejno okrepi šibkejše like, da lahko ti držijo korak z močnejšimi. Pri tem začetnik obdrži izkušnje, tako da lahko s kolegom pride do 60. nivoja v par urah, igra pa plen dodeljuje sama, tako da ni prerivanja.



INFAMOUS: FIRST LIGHT

Tretjeosebna herojska igra Infamous: Second Son nas ni povsem prepričala. Resda je prinesla lepo različico Seattla in obilico supermoči, s katerimi je junak Delsin spektakularno haral po odprtem mestu. A z razgibanostjo igranja in dodelanostjo sveta se ni mogla kosati s tekmeci. Zdaj so okoli enega od stranskih likov spletli tale samostojni dodatek.



Fetch ni tipska junakinja. A če sprva deluje kul, sčasoma postane zoprno naivna in se rada spravi v težave. Imam občutek, da so bili pisci zelo leni.

Tu zaigraš kot deklina Fetch, ki se z bratom loteva poslednje tatvine. Za njo je razburkano življenje kriminala, drog in skrivanja prebujenih moči. Seveda gre operacija po zlu, brat je ujet, dečva pa je prisiljena garati za najbolj zoprnega delodajalca vseh časov. Zgodba se nato razpleta skozi vrsto spominov, med katerimi se vsake toliko vrne v sedanjost. Tu Fetch v ujetništvu glavni zlikovki iz Second Sona razlaga o svoji preteklosti in opravlja kratke trenažne naloge.
Bolj sede raziskovati mesto, čeprav si tokrat deležen le polovice ozemlja iz izvirnika. Žal pa se nenavdahnjene naloge tudi tu preveč ponavljajo. Dostikrat je na meniju ostrostrelstvo s stolpnice oziroma nažiganje s strehe kombija. Nadalje so moči oklestene, saj namesto štirih sklopov Fetch pozna le neon, ki pa je nekoliko nadgrajen. Fetch ob uživantskem pičenju po strehah in zidovih dobi dodaten pospešek, ko zdirja skozi neonske meglice. Toda boj, ki temelji na upočasnjevanju časa, ni ne zahteven, ne razgiban, tako da se ga naveličaš. Zlasti je premalo tipov nasprotnikov, šefov pa ni. Po petih uricah, kolikor vzame glavni kvest, boš najverjetneje imel dovolj tudi arene in treh vrst nabiralniških stranskih nalog.
First Light je še najbolj primeren kot uvod, če cincaš z nakupom celotne igre. Pri petnajstih evrih za digitalno inačico je cenejši in solidno nakaže, kaj te čaka v Second Sonu. Za povrh je še lažji. Če si Sina že preigral, pa v tem DLCju ne boš našel dosti novega. Kvečjemu boš precej pogrešal. ***Kavbojc***

Sony ● playstation 4 ● 15 EUR



Večina bojev se odvije na en sam način, ne glede na tip sovraga. Punčara upočasni čas, nakar meri v sijoče šibke točke in občasno koga na gobec.

Petnajst let je LordFebo spoznaval sto in en zavoj na dirkališču okoli Nürburga. Zdaj se je z njimi rokoval še v resnici.

ZELENI PEKEL

Špili v splošnem ne odražajo resničnosti, zato mečevanje v Skyrimu, mitraljiranje v Battlefieldu in tapkanje žoge v NBAju ne daje nobenih praktičnih izkušenj. Ene redkih izjem so dirkaške simulacije, ki so že lep čas dovolj dovršene, da vežbanje v njih pride do izraza na zaresni pisti. To je lepo dokazala Gran Turismova akademija, ki že šesto leto po vrsti najboljše volanizatorje v videoigri posadi v Nissanove dirkalnike, nakar zmagovalcu omogočijo celo sezono tapravega tekmovanja z gundamovskim štirikolesnikom GT-R. Tudi poklicni dirkači, med njimi mnogi iz kraljice motošporta, priznavajo, da proge vadijo oziroma spoznavajo v špilih. Navadneži ga na zaslonih tiščimo z drugačnimi nameni in zaradi tega sicer nič bolje ne obvladamo avtomobila v resničnosti. A določena doživetja iz prve roke so nam mnoge formulce in druge verodostojnejše dirkalnice vendarle dale.

Vemo recimo, kako težavno je zvoziti Rdeči potok s polnim plinom, o čemer neposvečeni podpiralci šankov zgolj pametujejo. Z drugačnimi očmi kot TV-gledalci spremljamo ridikulozno drvenje med palmami in skozi tunel Monte Carla. Na pamet poznamo vseh osem ovinkov superhitre Monze, vključno z ubojitostjo na televizorju tako preproste Parabolike. Dobro znane so nam nastavitve bolida in garaško iskanje ravnotežja med hitrostjo ter vodljivostjo. Ker pred nedeljsko dirko odtiščimo par krogov, so smo med ogledom domači z vsemi zavoji, vključno s prestavo, v kateri gre formula skoznje. In odkar smo šofirali samomorilske drveče cigare v Grand Prix Legends ter se čudili gonadam tistikratnih pilotov, nam je jasno, zakaj znamenita Severna zanka Nürburgringa velja za najbolj težavno dirkaško preizkušnjo.

Risba pijanega velikana

Proga, ki se vije skozi gozdove porenjskega gričevja Eifel, je samosvoja v slehernem pogledu. Že ob njenem odprtju leta 1927 je nek novinar zapisal, da je videti, kot da bi jo narisal pijan velikan. Ne le, da ima edinstveno dolžino prek dvajsetih kilometrov in je začrtana prostoročno, brez matematičnih krivulj. Razgibana je tudi vertikalno, saj se nenehno spušča in vzpenja, med najvišjo in najnižjo točko pa je kar tristo metrov razlike. Nastala je pač v nekem drugem času, ko so bila varnostna pravila nepoznana besedna zveza, hitrosti kanček nižje in hrabrost mnogo višja. Ker so se ob svitu nemške avtomobilske industrije nadebudni šoferji že tako ali tako podili po tistih hribovskih cestah, so organizatorji vzeli kar obstoječe poti, jih zaprli in uredili potrebam primerno. Najbrž se niso zavedali, kakšno zgodovino pišejo.

Uradno se dirkališče Nürburgring vseskozi imenuje po kraju oziroma bližnjem srednjeveškem gradu Nürburg. A dandanes pod tem nazivom poznamo sodobno, tri desetletja staro pisto, kjer vsaki dve leti poteka Velika nagrada Nemčije. Znamenita pa je stara podeželska steza, tista, ki ji je Leteči Škot Jackie Stewart dal nepozaben vzdevek Zeleni pekel. Sprva je bila trasa skozi gozdove dolga 28 kilometrov, vendar so ji kmalu po otvoritvi odrezali okoli sedem kilometrov južne zanke, zavoljo česar se prizorišča odtlej drži ime Nordschleife. Ta se je tekom časa spreminjal, pridobil kako šikano in bando ter postajal varnejši. Toda zvečine je zemljevid enak onemu iz starih vremen. Skozi Lisičjo luknjo, Rudnik, Vrtiljak in druge znane odseke, kjer si neprestano merita testise fabriki Porsche in Nissan, je brzel že predvojni rekorder Louis Chiron z bugattijem 35C. Glede na to, da je danes proga zaradi ozkosti, popolne odsotnosti izletnih con in gum ter nepreglednih klančin najmanj vratolomna, če ne kar smrtonosna, se upravičeno vprašaš, kakšna je bila šele v starodobni obliki.

Formula se poslovi

V resnici je večina dirkačev trepetala pred Nürburgringom, ki je meril trikrat toliko kot druga najdaljša steza, Interlagos. Zaradi razpotegnjenosti se je zgodilo, da je bil en konec suh, drugi pa čisto moker in v megli. Napregledni niso bili le ovinki, za katere je Fangio svetoval orientacijo po visokih drevesih, marveč so vidljivost omejevali še grebeni, kjer so bolidi za povrhu izgubljali stik s podlago. Tudi organizator je imel preglavice, kajti pokrivanje dvaindvajsetih kilometrov s TV-kamerami, reševalci in gasilci je bilo praktično nemogoče. Toda kraj je bil ena od zibelk in posebnosti formule 1. Poleg tega je bilo takrat samo po sebi umevno, da je dirkanje zelo nevarno početje. Da je proga zahtevala več življenj dirkačev kot vse druga iz sveta F1 skupaj, jo je kvečjemu naredilo bolj privlačno.

Čeprav je Niki Lauda prvi odvozil krog v manj kot sedmih minutah, je bil obenem najbolj glasen nasprotnik dirkališča. Toda ko je leta 1976 preroško pozival k bojkotu dirke v dežju, aktualnega svetovnega prvaka niso upoštevali. Kot da bi jim hotel dokazati svoj prav, je njegov ferrari v drugem krogu treščil v ograjo in se vžgal. Dasi so imeli reševalci na razpolago porscheja 911, so nezavestnega avstrijskega dirkača iz gorečega bolida izvlekli drugi vozniki. Niki je dobil hude opekline glave in bil ob desno uho, a se je



Tak je današnji zemljevid Nurburgringa. Modra je Severna zanka, torej Nordschleife, rdeča pa moderna GP-steza. Občasno ju tudi združijo.



Med analne dogodke starega Nurburgringa sodi anekdotno rojstvo Srebrne puščice, označbe, ki jo odtlej nosijo vse Mercedesove formule. Pred dirko keta 1934 je bil njihov snežno beli bolid W25 za kilogram pretežak, zato so z njega na licu mesta postrgali barvo, dokler ni ostal le še sijoč aluminij.



Formula 1 v zraku?
Samo na Nordschleife. Takole je letel Niki Lauda, najbolj znani ponesrečenec. Na stezi se je drugače ubilo 68 dirkačev, kar jo postavlja na neslavno prvo mesto (več smrtnih žrtev ima le motodirka na otoku Mann, kjer pa vozijo po javnih cestah.

čudežno vrnil v cirkus šest tednov kasneje. Za Severno zanko pa je bila to zadnja gostitev formule 1, ki se je naslednje leto preselila v Hockenheim.
Najhitrejši so šli, vendar se prizorišče ni naslanjalo le na F1. Od samega začetka tam potekajo motociklistične in turne dirke. Sredi prejšnjega stoletja so spočeli 40 krogov dolgo tekmo 1000 km Nürburgringa, ki se je kasneje preselila na novo stezo. Danes je Nordschleife med ostalim na koledarju prvenstev DTM in Porsche Supercup, najbolj poznana pa je slovita vzdržljivostna preizkušnja 24 ur Nürburgringa, ki jo vozi več kot sto profesionalnih in amaterskih voznikov. Nič manj ni tistih dvajset kilometrov asfalta poznanih kot poligon, kjer proizvajalci preizkušajo superšportne avtomobile, nakar se trije med njimi istočasno hvalijo z rekordom serijskega avtomobila. Sicer ima dirkališče že nekaj let finančne probleme, a strahu pred zaprtjem ni. V dirkaških kronikah je legenda brez primere in tako samosvoje, da bi moralo biti pravzaprav pod zaščito Unesca.
Zaradi njegove razpvitosti ob omembi zastriže z ušesi vsak znalec. Zato kljub celemu spisku cest, ki jih vsebujejo igre, Nordschleife vedno posebej izpostavimo. To je tista dirka, ki jo igralci ponavadi prelagamo, nakar gremo pred njo za vsak slučaj odtočit in natočit ter si s smukcem podrgnemo dlani. Švicanje je namreč del spopada z nenaučljivim nizom sto in nekaj ovinkov. Ko jih šofiram v Gran Turismu 6, moram biti docela osredotočen, saj ena napaka sfiži celotno zaporedje. Dobro se spomnim, kolikokrat sem zaradi tega preklinjajoče ponavljal nehumani dvoboj proti koenigseggu v Shiftu. Moja zonda se je skozi cikcakaste predele odbijala kot kroglica v marjanci. Komaj pa čakam na Asseto Corsa in Project Cars, kjer bomo Severno zanko doživeli 'naslednjegeneracijsko'.



Rekord kroga

Lauda je s formulo 1 leta 1975 za 22-kilometrski krog potreboval 6 minut in 58 sekund. Od leta 1983 pa je absolutni nordšlajfski prvak zgornji porsche 956 iz prototipne grupe C, ki ga je vozil Stefan Bellof. Dirkač se je dve leti kasneje sicer ubil na stezi Spa, vendar njegov čas 6:11 ostaja. Moč bi ga bilo izboljšati, a od sklepne dirke leta 1976 formula 1 ni nikoli več po Nordschleife peljala na polno. Pravzaprav se je odtlej pojavila le dvakrat. 2007. je za promocijo BMWjevega dirkalnika naredil nekaj turističnih krogov Heidfield in leta 2011 je enako z mercedesom storil Schumacher. Ljubitelji so bili nad počasnim cijazenjem in poziranjem fotografskemu kombiju seveda razočarani. Toda iz tistih redkih odsekov, kjer sta ga dirkača vseeno pritisnila, so nadobudneži izračunali, da bi sodoben dirkalnik dosegel čas manj kot šestih minut. BMWjevi inženirji so dali še bolj udarno oceno: 5:15. Zakaj se športna moštva tega podviga ne lotijo, je uganka. Morda med njimi velja gentlemanski dogovor, da Nordschleife pustijo pri miru. Znabiti, da je kratkomalo prenevaren za tako nepotrebno važenje najhitrejših bolidov, ki nikomur ne bi koristilo. Včasih so res imeli več jajc.
Med serijskimi avti drži rekord radical SR8 (6:48), dasi sta 'serijskost' in 'avtomobilskost' tega odprtega angleškega bolida vprašljiva. Nemci zato na vrh postavljajo porscheja 918 s časom 6:57, medtem ko je bil nissan GT-R enajst sekund počasnejši. Med izvenserijskimi žezlo drži zonda R (6:47), skoraj deset sekund pred ferrarijem 599XX.

Ko pridejo turisti

Nürburgring leži v zahodni Nemčiji, lučaj južno od Kölna. Ob povratku z Gamescoma je bil tamkajšnji zapik samoumeven. Proslavljeno dirkališče je namreč obiskovalcem prijazno in je za bencinarje pravo romarsko središče. Razlog je enostaven: izkusiti ga je mogoče prvoosebno. Za ceno 27 evrov se namreč lahko v Zeleni pekel podaš z lastnim avtom, naj bo to fičko ali ferrari. Še za izpit te ne vprašajo! Izlet po pisti je uradno turistične narave in mogoč, ko tam ni prvenstev, tovarniških testiranj in avtomobilističnih medijev. A večina 'turistov' pride z izrazito dirkalnimi avtomobili, mnogi s kletkami in čeladami na glavah ter letno karto, ki stane 1600 evrov. Francozi in Angleži si tam redno dajejo duška. Najsi gre za clia sport, M3 ali mclarna, vsi ga na tej tehnično zelo zahtevni progi tiščijo na polno.
Rade volje bi pripovedoval o tem, kako sem tudi sam samozavestno gnal 500 konj in zaradi izobraževalnega vpliva 'videoigric' že prvi krog mojstroval do te mere, da sem na cilju dobil najprej ovacije, potem še ovarije kraljice Nürburgringa Sabine Schmitz. A resnica je drugačna. Štirje smo se penzionistično peljali v dizelskem audiju avantu in v četrt ure nas je prehitelo desetine avtov, še nek razmajan mariborski karavan BMW. Kakšnega posebnega užitka s takim vagnom seveda ni, predvsem zato, ker sem vseskozi motril retrovizor zaradi uletavanja kamikazastih samooklicanih dirkačev. Gre za masovni turizem in avti na dirkališče vstopajo eden za drugim kot na parkirišče, brez recimo polminutnih intervalov. Nesreče so zato na dnevnem redu, smrtne pa na mesečnem. Kljub temu, da se uradno cesta šteje za javno, nisem prepričan, kaj na to porečejo zavarovalnice.
Toda doživetje seveda je. Drviš navsezadnje mimo taistih smrek, ki so videla Carraciolo v mercedesbenzu S, Fangia v lancia-ferrariju D50 in Mossa v lotusu. V živo se prepričaš, kako nenormalno zavita in valovita je cesta, ki bi jo prej pripisal vaškim dirkam kot najhitrejšim bolidom in protipom. Čudiš se strmosti predelov, ki dosežejo celo 17-odstotni naklon in dajejo občutek, kot da si na vlakcu smrti. Spoznaš unikatnost enega najbolj prepoznavnih zavojev na svetu, nagnjenega in tlakovanega 210-stopinjskega Karussella, Vrtiljaka. In ko prideš na cilj, že iščeš ikonico za retry.

Vsak navdušenec mora obiskati ta, slabega jurja kilometrov oddaljen kraj. Dogajanja naokoli je kar nekaj, zlasti čez dirkaški vikend in med drugim je ob moderni pisti še kar zanimiv dirkališčni tematski park / muzej Ring Werk. Toda poleg lastne vožnje po zanki za drobiž se splača vzeti taksi s poklicnim dirkačem. Če že prideš tako daleč in ker to storiš enkrat v življenju, dobi tvoj želodec za dvesto evrov neprecenljivo izkušnjo, ki preseže vse zabaviščne vlakce. Sedenje na sovozniškem sedežu v tem primeru ni prav nič nemoško. Pravzaprav si lahko še vesel, če te zapelje Sabine osebno, ki je v resnici voznica uradnega taksija BMW M5 in ima za sabo neverjetnih trideset tisoč krogov. Ne v Gran Turismu!



Porsche, ki drži absolutni rekord, si želi tudi tistega od tovarniških izvedenk. Po njihovem je od lanskega septembra najhitrejši model 918, hibridni avto s skupno močjo skorajda 900 konj. S tem so vrgli rokavico laferrariju in mclarnu P1.



Pločevina na 'turističnih' vožnjah trpi vsakodnevno, statistiko pa skrivajo tako upravitelji kot policija. A ubil naj bi se vsaj en 'dirkač' na mesec, v najbolj črnem letu celo trideset. Nenavadno je, da tovrstno norijo sploh tolerirajo. Lunapark, v katerem bi se vsako leto pripetila smrtna nezgoda, bi že zdavnaj zaprli. Tu pa je med obiskovalci številka že 200+.



Ob Nurburgringu je pokrit zabaviščni park oziroma muzej Ring Werk, ki razlaga zgodovino dirkališča, razstavlja dirkalnike in pokaže delovanje avtomobilskih sklopov. Nudi pa tudi precej heca in zabave, od vožnje tovornjaka v hidravlični kabini prek dirkanja z igračkami in gokarti do celo streljanja. Le rollercoaster s pospeški formule 1 zaradi tehničnih in finančnih težav ne bo obratoval nikdar več.



THE RAID 2

Hollywood je že davno izgubil tista prava kosmata akcijska jajca in jih nadomestil z robotskimi. Domala vse, kar pride od tam, je računalniško obdelano, do obisti spolirano in mcdonaldizirano. Sicer okusno in nalezljivo, a industrijsko, prazno ter neživljenjsko. Zato se sladokusci obračamo k neameriškim produkcijam, med katerimi prednjači azijska. Ne več hongkonška, ki se je v novem tisočletju upehala, temveč od manjših tamkajšnjih tigrov, kot sta Tajska z Ong Bakom ter Indonezija z The Raid.
Prvenec je bil dih svežega vetra v postano močvirje policijskih dram. V njem so specialci napadli mamilarski nebotičnik v Džakarti. Sledila je ura in pol rešetanja in surovih bitk mano à mano v okviru tamkajšnjih borilnih veščin *pencak silat*, ki so dosegle višek v srditih obračunih s šefi. Dvojka se nadaljuje neposredno po tistem, ko rekrut Rama (znova Iko Uwais) preživi, s čimer dregne v sršenje gnezdo. Na sledi so mu temne struje znotraj policije, poleg tega se hoče maščevati za ubitega brata, ki mu ga je fental lokalni mafijozo. Rama se pod krinko pridruži gansterjem, s čimer se spusti v spiralo krvave jebačine.



Raida vzpostavita zanimivo borilno dvojnost. Po eni strani ne bi noben boj s takimi poškodbami trajal dolgo. Po drugi pa fantazijskosti zavdata bolečina in kri.

Čeprav ima The Raid 2 večje apetite in se vzpostavi kot bolj zaokrožena kriminalna drama z bogatejšim naborom likov, osebnimi travmami, avtomobilskim pregonom in očetomorom, njegovo bistvo ostaja nebrzdana, na špage bore malo pripeta pretepaška akcija. Streljanja ni dosti, saj nad protagoniste domala vsak raje privrši z železno palico, bodali ali lastnimi udi. Za to plača najvišjo ceno, saj pencak silat ne prašta. Največ pozornosti je deležen Rama, ki se mu v kriminalnem objemu že malo meša in včasih sam ne more verjeti, kaj je sposoben storiti. Združenji zobozdravnikov in kiropraktikov sta mu do kraja hvaležni. Nekoga gladko premlati do smrti, drugemu ocvre fris na vroči plošči, tretjega uporabi kot brus za ukrivljene nože. Spremlja pa kamera še druge borilno navdahnjene osebe, na primer dežurnega družinskega morilca, ki s sabo vlači mačeto in družinske težave.
Tepež je znova ravno toliko fantazijski, da čutiš odklop od realnosti, med drugim zato, ker se nekateri boji kar nočejo izteči. Svoje doprinesejo tudi odbiti liki, kot je suhljata, gluha japanska ašašinka, ki se bori s kladivoma (!). A po drugi strani je brezkompromisni, udarni in odlični The Raid 2 nazoren ter nič ne olepšava scen, ko jih nekdo dobi po pički z roko, nogo, rezilom, topim predmetom ali šibrenico. Kakor enica pokaže, da je v bojevanju bore malo plemenitosti. Ko se izteče živalska sla po uničenju in preživetju, ostanejo le trupla, žalost in skrajna utrujenost. ***Sneti***
The Raid 2 so pri nas zavrteli butično, večina pa ga bo izkusila v sebi najljubši pretočni obliki.

NECESSARY EVIL

Tale dokumentarec smo ob izidu na lanskem Comic-Conu zgrešili, vendar je za ljubitelja superjunakov tako obvezen ogled, da ga kratkomalo moramo izpostaviti. Izdelek, ki je nastal v Warnerjevi produkciji, vizualno ni privlačen, saj gre za kolaž izjav, podložen z grafikami iz stripov in odlomki iz filmov ter risank. Ima pa toliko višjo pripovedno vrednost, ki jo le še oplemeniti povezovalni glas nezgrešljivega Christopherja Leeja.



Slovencem ameriški stripi izven gusarije niso dostopni, a mnogokdo se nad temi svetovi vseeno navdušuje bolj, kot sežejo filmi. Recimo z branjem po Wikiju. Necessary Evil naj bo takim na vrhu spiska nujnosti.

Kot priča naslov, je tematika zlo oziroma stripovski zlobnjaki. Vendar ne gre le za naštevanje in njihove osebne izkaznice ter izročilo, marveč se jih govorci lotevajo na višjem nivoju. Film raziskuje tanko linijo med slabim in dobrim, vleče značajske vzporednice in razlike med zločestimi liki, išče oziroma argumentira razloge za njihovo hudobijo ter skoznje nastavlja ogledalo fantazijskim družbam. Govorci, med katerimi se zvrsti več deset znamenitih piscev podobic z oblački, režiserjev, psihologov in igralcev, v sto minutah navržejo toliko odličnih misli in izpeljav, da moraš za kakovostno dojetje, razmislek in debato s sogledalci video nemalokrat pavzirati.
Necessary Evil se ubada izključno z imeni DCjevega sveta. Posledično ni Magneta, Lokija, Gargamela in Shredderja, temveč so v glavni vlogi predstavniki Legije pogube, Nepravičniške lige in drugih slabih organizacij omenjene založbe. Lex Luthor in Joker sta le dvojec stoglave množice človeških, pošastnih, robotskih in vesoljskih malopridnih entitet in za vsaj približno poznanje večine izpostavljenih moraš biti res načitanec. Ali vsaj igralec pretepačine Injustice. A čeravno ne sežeš dlje od najbolj znanih filmov, ni hudega. Niz posamičnih zlobcev je namreč povezan v širše zanimivo psihološko in sociološko študijo. Kaj jih



Film pokaže mnoge čustvene trenutke DCjevega vesolja. Eden takih, ko se je fanom utrnila solzica, je Sinistrovo priznanje, da bosta s Halom vselej prijatelja.



DC je lani izdal serijo stripov Forever Evil, ki se osredotoča na negativce. Ti se povežejo v Kriminalni sindikat in ubijejo marsikaterega superjunaka.

žene? So kaotični psihopat Joker, vesoljski jedec svetov Galacticus in Mr. Freeze, ki išče lek za ženo, iste sorte zlo? Mar si Riddler s puščanjem enigmatičnih sledi naravnost želi, da ga Batman ujame? Je obvezen podpis pravzaprav tipičen za vsakega motenega zlikovca? Kot pravi Pingvin: *"V čem je poanta popolnega zločina, ko pa nihče ne ve, da si zanj zaslužen?"*
Ker so temni motivi neprimerno bolj razgibani in zanimivi od enoznačnih pravičniških, so superzlobneži tisti, zaradi katerih nas zgodbe superjunakov dejansko privlačijo. Oni so s svojimi nenehnimi oblastniškimi načrti in kriminalnimi operacijami glavno gonilo universuma ter razlog, da superpogumneži sploh obstajajo. Brez tekmeca ni konflikta in brez konflikta ni dobre zgodbe. Tudi Guillermo del Toro priznava, da je protagonist superjunaškega filma v resnici – villain. Ta katapultira junaka v dogajanje in zaradi večplastnosti z njim bralec ali gledalec konec koncev bolj čustvuje.



Je junak brez antijunaka še vedno junak? Batman v igri Arkham City in risanki The Dark Knight Returns Jokerja ubije, a veselja v njegovih očeh ni.

Nasičena zbirka monologov ima tudi mitološko vrednost, zlasti za nas, ki samih stripov ne poznamo in znanje o njih črpamo iz drugih medijev. Predočena sta denimo slikovna prizora dveh izjemnih dogodkov v DCjevem vesolju: ko Doomsday ubije Supermana in ko Bane zlomi hrbtenico Batmanu. Izvemo, zakaj sta na temno stran stopila Shazamov nasprotnik Black Adam in Sinistro, sovražnik Zelene lanterne. Ter kakšen nenavaden hobi ima Brainiac. DCjeva folklora je izredno zanimiva in s takimi drobci, ki jih dobivaš od vsepovsod, naj bo iz mimogrede dolpotegnjenega stripa, risanke ali videoigre, si dvigaš topodročno razgledanost. V vsakem naslednjem filmu ali stripu nato vidiš dodatne podrobnosti in smisle. Necessary Evil in nedavna animiranka Assault on Arkham sta zato odlični popotnici za prihajajočo TV-serijo Gotham ter igrico Lego Batman 3. ***LordFebo***
Obvezno zlo je dobavljivo na blu-rayih ali pri Piratmanu. Slednji ni nujno slab. Kot pove dotični film, je vse stvar perspektive.

LUCY

Če striktno zagovorjaš, da se mora znanstvena fantastika pokoravati znanstvenim načelom, boš ob najnovejšem izdelku Luca Bessona bržkone užaljen. Zmotno mišljenje, da ljudje uporabljamo le deset odstotkov možganskih kapacitet, je namreč eno tistih, ki si ga znanost hudo prizadeva izbiti iz kolektivne zavesti. Režiser in scenarist dobro ve, da to ni res, vendar v isti sapi dodaja, da mu je omogočilo spisati privlačno zgodbo. Navsezadnje, mar ni istega pred časom storil že Limitless?
Lucy (Scarlett Johansson, zdaj pobarvana na blond) je čedna študentka, ki uživa v enem tajskih velemest. A pade v nečedne posle z novo drogo, takšno, ki odpira človekovo zavest. Ko ta po nesreči pride v njen organizem, ji možgani preklopijo v turbo način – z vsakim odstotkom kapacitete, ki ga Lucy pridobi, se ji odklenejo nove, nadčloveške zmožnosti. Kaj bo storila z njimi in kje je meja mogočega? Ravno s tem vprašanjem se ukvarja ugleden znanstvenik v podobi Morgana Freemana, vendar je njegovo delo zgolj teoretično. Ko ga Lucy, pred katero iz minute v minuto izginjajo vse skrivnosti sveta, kontaktira, končno najde morebitno potrditev svoje hipoteze.



Površnemu gledalcu se bo Lucy zdela plehek akcioner in njene telekinetične sposobnosti na meji neumnosti. Vendar sta tako lik kot zgodba čisti alegoriji. Lucu je bila za zgled Odiseja 2001.

Besson vzame butasto premiso in okoli nje splete navidez lahkoten akcijski ZF, poln zanj značilnih klišejev. Od nevsakdanjih prehodov med kadri do obveznega dirkanja po pariških ulicah z obilico razsute pločevine. Ne manjkata niti obsežen strelski spopad na za to povsem neprimerni lokaciji in kopica nekajsekundnih gagov. V tem pogledu film na moč spominja še na eno serijo, ki se zavoljo gledljivosti poščije na medicinska dognanja – Crank.
Vendar za razliko od Stathamovega adrenalinskega divjanja Lucy nosi globljo sporočilnost. Kaj je dejansko tisto, kar nas ovira, da ne prežemo samih sebe? Še posebej, če zares uporabljamo vso svojo možgansko kapaciteto? Nas ravno naša omejenost, naša zaplankana aroganca hkrati definira? Bi s tem, ko bi jo presegli, nehali biti ljudje in postali nekaj drugega? Pri marsikaterem drugem režiserju bi odmahnil in filozofske podtone pripisal srečnemu naključju, dočim za Luca vem, da so namerni. Da je dogajanje, četudi na trenutke zmedeno in bebavo, le nosilec filozofske debate. Francoski avtor nam hoče s kopico prozornih laži naslikati neko drugo resnico.
Lucy ni Bessonov njegov najboljši izdelek, a je gledljiva in ti da misliti. Tudi zato, ker Scarlett nalogo opravi odlično. Kako bi je ne, saj je Lucija utelešenje njene vloge operacijskega sistema iz Her. ***Quattro***
Lucy še vedno odpira vašo zavest v kinodvoranah.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Fenomen tega, da greš v kino gledat krneki, brez načrta in posebnih želja, mi je od nekdaj tuj. A dosti ljudi počne točno to: pride v multipleks, nabavi jedež in pijež ter izbere nekaj s seznama. Si mislim, da se bo marsikdo odločil ravno za Nindža kornjače. Ime je prepoznavno in obeta tisto, kar se na ta način išče – lahkotno, neobvezujočo zabavo.



Zgodba in nasilje sta precej nedolžna, kar je nekoliko v neskladju s podobo samih junakov, ki so bolj kot okretnim nindžam podobni oboroženim bodibilderjem.

Točno to dostavi TMNT 2014 v produkciji Michaela Baya. Ne pričakuj ne sceloma računalniške grafike kot pri TMNT iz 2007, ne nove zgodbe, saj gre za prilagojen reboot. Prek njujorške novinarke April O'Neil (Megan Fox) izvemo, kako so štirje plazilci in podgana zmutirali v samozavedajoče se bojevnike z znanjem borilnih veščin. Vmes pa že uleti klasični negativec Shredder, seveda povezan s smrtjo Aprilinega očeta, seveda povezanega z želvaki. Vse je krog. Zen. Posebej na zgodbo ne gre biti pozoren, a v platno itak ne buljiš zato, da bi doživel razsvetljenje, marveč da bi se zamotil. To ni težko spričo obilne doze Meganine riti in nekrvavih bitk s Shredderjevimi podložniki. Ti letijo naokoli kot konfeti, saj so Donatello, Raphael, Leonardo in Michelangelo dvometrski hrusti, ki se z nasprotniki ne šalijo. Drugače dovtipi padajo kot v najboljših časih franšize, le tako domiselni niso.
Kajpak ne izostanejo zaščitni znaki, od pice prek rolke do "Cowabungaa!", kar je pomešano z računalniško generiranim razdejanjem, med drugim z eno bolj vratolomnih akcijskih sekvenc letošnjega blockbusterskega kina. Preden se zaveš, se že suče konec, ki napoveduje nadaljevanje, in nastopi občutek, da si gledal podaljšano epizodo TV-serije v bistveno dražji izvedbi. Itak. Saj si jo res. ***Sneti***
Kdo med želvaki je ta hud, ta hecen, ta pameten in ta plemenit, boš v kinu lahko videl še nekaj časa.



Z April se hoče spečati njen kolega, snemalec in voznik Vernon. To mu ne uspeva najbolje, ker je lojz.

Od Targaryena do Klativiteza: druge zgodbe ognja in ledu

Ob izidu zbirke štorij Vitez iz sedmih kraljestev (v izvirniku A Knight of the Seven Kingdoms) se Sneti vrne v Zahodnje, kjer se udeleži viteških bodov in udriha po pajkih. Nato skoči še na zmajski ples, tokrat tapravega med oblaki.

Najbolj prepoznaven pravljično srednjeveški svet je še zmerom Tolkienov, a za njim ne zaostaja dosti izmišljena dimenzija 'onega drugega R. R.ja', Georga Martina. 65-letni ameriški pisatelj, ki deluje kot nekoliko poniglav Božiček s fetišem na koze, je na uspeh čakal dolgo. Knjižna serija Pesem ledu in ognja se s prvencem iz leta 1996 ni takoj prijela, a njena priljubljenost je zložno rasla, dokler ni četrti del deset let kasneje takoj postal bestseller.


Martin, ki je z obiskom v Sloveniji povzročil norijo tipa Kelly Family, ima bogato ozadje v televizijski scenaristiki. Tudi zato je serija tako udarna.

S knjigami Igra prestolov, Spopad kraljev, Vihra mečev, Vranja gostija in Ples z zmaji je Martin preoblikoval sodobno fantazijo. Doba onkrajskih nadbitij, ki grozijo svetu, mogočnih čarodejev in čistunskih junakov se je z njim umaknila temnejši, bolj krvavi in življenjski prozi, s katero se lahko zaradi pretežne odsotnosti nadnaravnega poveže širši krog bralcev. Saj ne, da takega pristopa pred Martinom ni uporabljal nihče. A ravno George je zadel žebljico na glavico z izdelano prozo in privlačnimi liki, naj gre za zajedljivega pritlikavca Tyriona Lannisterja, pravičniškega tepca Neda Starka ali najstniško kraljico Daenerys Targaryen.
Pesem ledu in ognja po svetu in v Sloveniji bere staro in mlado, od hardcore navdušencev nad fantasyjem do mamk, ki jih k Gospodarju Prstanov ne bi zvlekel niti s štirimi jahanci. V Sloveniji so prodali 33.500 izvodov vseh prevedenih delov v trdi in mehki vezavi, od tega samo Igre prestolov deset tisoč, kar je za slovenski knjižni trg sanjsko. Priljubljenost še podžiga razvpita televizijska nadaljevanka z razkrhnjenimi lobanjami in razgaljenimi joški, ki jo kot Kriva pota in Oglaševalce moraš gledati, da imaš o čem govoriti s prijatelji in sodelavci.

Meni osebno in še kakemu dolgoletnemu navdušencu nad fantazijo gre ves ta ropot okrog Martina rahlo na živce. Tudi zato, ker vemo, koliko je avtorjev, ki bi si zaslužili enako pozornost in prevod. Od novejših najmanj Patrick Rothfuss, Joe Abercrombie, Scott Lynch in Richard Morgan, med starejšimi denimo Steven Erikson in Robert Jordan. Nekateri se celo bojimo, da je Martin monopoliziral področje in, tako kot pred njim Tolkien, s svojo špraho določil okus širših množic. A po drugi strani je misel na večno obravnavanje žanra kot mladinskega daleč bolj strašljiva ...

Hvalabogu za prigovarjanja

Martin je z Igro prestolov in nadaljevanji zgradil zgodovinski ep za tiste, ki ne marajo resnične zgodovine ali jih ta ne zanima. Možak je historični navdušenec, tako nad pravimi zapisi kot zgodovinsko navdihnjenim leposlovjem. V spletnem dnevniku, ki ga ljubkovalno kliče Not a Blog, je pokazal nekaj sebi ljubih del iz 'historical fictiona', kot so Ivanhoe Walterja Scotta, White Company Sherlockovega očeta Arthurja Conana Doyla in sedemdelna epska serija The Accursed Kings francoskega romanopisca Maurica Druona. Ta se dogaja v Franciji za časa 13. in 14. stoletja ter je bila Pesmi ledu in ognja močan navdih.
Ravno zato, ker se tako strastno ubada z zgodovino, je George kar nekaj časa dvomil, da bo v knjižni niz vnesel izmišljene elemente. V danem trenutku si njegovo pripoved stežka zamislimo brez Onih, zmajev, sence, ki je obiskala Renlyja, in oživljajočega plamenečega viteza. A pisatelj se je šele na prigovarjanje omečil in vpletel gradnike, ki seriji poleg nebrzdanega



Svet Zahodnjega (zahodna celina) in bližnjih Svobodnih mest je za nekatere tako resničen, da preučujejo sleherno podrobnost. Nato težijo Martinu.

seksa ter serijskih izdajstev dajejo najmočnejši okus. Vendar na ta rovaš ni dal na stranski tir ne premnogih realistično opisanih detajlov, od oblačil prek hrane do stavb in grbov, ne družinskih dreves in preteklosti te ali one fiktivne plemiške rodbine.
Prav tako se pri izdelavi celokupne dimenzije ni omejil na romane v osrednji seriji, ki se bo nadaljevala z The Winds of Winter in se zaključila z A Dream of Spring. (Kdaj bo eno ali drugo, vedo le on in avtorja TV-serije, ki jima je bojda zaupal bistvene podatke o izteku niza, če bi se mu kaj pripetilo.) Spisal je več obstranskih krajših zgodb, ki so izšle ločeno in osvetljujejo tisto, kar se je odvilo še pred prvim delom. Nikakor ne gre za tako detajlno razdelavo, kot je Tolkienov Silmarillion, posthumno izdana zbirka pesmi in mitov, ki nadrobno popišejo minule dogodke v Srednjem svetu ter širše v univerzumu Eä. Izvemo pa v njih več o starodavni dinastiji zmajskih jezdecev Targaryenov in tistem, kar je rdeče tlakovalo pot k Igri prestolov.

Jajcanja z Eggom

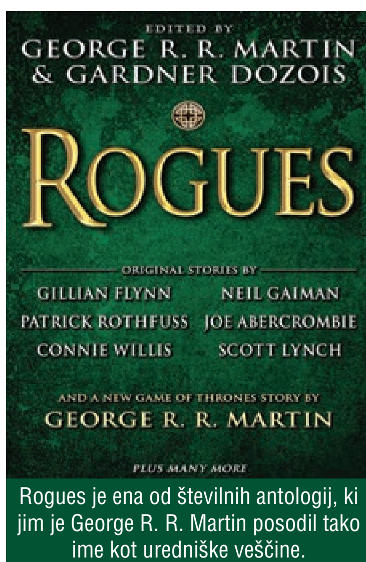
Slednje obelodani Vitez iz sedmih kraljestev, dobrih tristo strani dolga zbirka treh krajših povesti, ki jo Mladinska knjiga v trdi vezavi nudi za 30 evrov. Gre za trojico zgodb s skupnima temeljnima junakoma, ki so prej postopoma izšle v okviru več antologij – izborov literarnih del – v letih med 1998 in 2010.



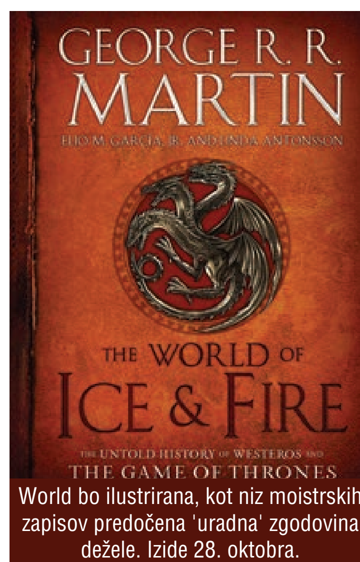
Levo je slovenska naslovnica Viteza iz sedmih kraljestev, ki slogovno ustreza temeljni seriji Pesem ledu in ognja. Na polici ne bo bodla v oči.

Ker se novele Klativitez, Zapriseženi meč in Skrivnostni vitez godijo sto let pred nam znanimi dogodki, so protagonisti zvečine novi. (Izvzemši Walderja Freya, ki se hipno pojavi kot tečno dete rezgetavega smeha. Ko bi ga le tedaj nekdo fental, kaj vse bi bilo prihranjeno!) V tisti dobi Zahodnjemu vladajo Targaryeni, čeprav so nekoliko oslabljeni zaradi notranjih sporov. V ospredju sta vitez brez gospodarja Dunk, ki je bil svojčas beraški otrok, dokler ga ni v uk vzel potujoči mečevalec, in oproda Egg, za katerega se hitro izkaže, da je več, kot se zdi. Prva povest se osredo-

toča na viteški turnir, na katerem sodeluje Dunk in povzroči daljnosežne posledice. Zlasti zanj, vsled usode nekaterih velikašev pa do neke mere tudi za kraljestvo. Druga novela govori o tem, kako Dunk in Egg posredujeta v lokalnem sporu med gospostvoma, kjer se sprva 'dobra' in 'slaba' stran izkažeta za neklišejski. Tretja in najdaljša pa skozi nadaljnje spremljanje Dunka in Egga, ki sodelujeta na še enem turnirju, osvetli ozadje upora proti targaryenskemu kralju. Tega se ne lotijo Lannisterji, Starki ali Baratheoni kakor dosti kasneje, temveč gre za družinsko razprtijo okrog nasledstva, ko vladar starodavni cesarski meč podeli pankrtu namesto zakonitemu sinu. S tem ustvari dodaten razkol v lastni razširjeni familiji in posledično v Sedmih kraljestvih.



Rogues je ena od številnih antologij, ki jim je George R. R. Martin posodil tako ime kot uredniške veščine.



World bo ilustrirana, kot niz moistrskih zapisov predočena 'uradna' zgodovina dežele. Izide 28. oktobra.

Kraljične in kraljeviči

Fani bi znali čislati tudi dvoje novel, ki nista prevedeni in sta ravno tako kot Dunk/Eggove prigode izšli v okviru antologij. Ena je The Princess and the Queen, ki je našla mesto v zbirki Dangerous Women z letnico 2013. V tej je enaindvajset kratkih zgodb bolj ali manj uveljavljenih fantazijskih avtorjev, od Martina prek Abercrombieja, ki se osredotočajo na močne ženske like. Tako sta v ospredju Martinove povesti, ki je predstavljena kot moistrov zapis, princesa Rhaenyra Targaryen in njena mačeha, kraljica Alicent. Slednja po kraljevi smrti razglasi dedinjo Rhaenyro za neprimerno na podlagi spola, na prestol pa hoče posesti lastnega sina Aegona. Vname se spopad med strujama hiše Targaryen, in to ne le med možmi, temveč med zmaji. Temu v zgodovini Zahodnjega pravijo Ples zmajev, Dance of Dragons.

Kljub tej obetavni premisi je več kot sto strani dolga štorija omledna in uradniška. Martin je tu še bolj kot v Vitezu iz sedmih kraljestev zaljubljen v naštevanje in drobljenje, ki sem ju imel kot nekdo, ki mu res ni mar čisto vsaka oseba, letnica in zaponka na pasu, kmalu vrh glave. Namesto oseb prevladujejo podatki, namesto odnosov izmišljena dejstva. Nekako sem se prebil do kraja in bil nagrajen z nekaj ostudne krvavosti in bojne veličine. Predvsem na rovaš krilatih kuščarjev, ki se grizejo, trgajo in kurijo v zraku, ter s tem povezanih dogodkov v Kraljevem pristanu. Vmes pa je bilo nekaj mesa v obliki neprizadetega ogledovanja moralno ničeve gonje za oblastjo. Vendar prav užival nisem.

Podobno menim o drugi noveli, The Rogue Prince iz še sveže, letošnje antologije Rogues. Ta znova v formi moistrskega zapisa razlaga ozadje Zmajskega plesa, ki se začne takoj po koncu Rogue Princa. Pod žarometi sta zlasti precej nesrečna Rhaenyra in njen stric, mogočni, toda nekoliko zmešani bojevnik Daemon Targaryen, ki si jo je vzel za ženo po prvem zakonu in ji zaplodil dvoje sinov. Ta povest je še bolj zaljubljena v nizanje kvazihistoričnih faktov in čeprav je krajša, je z literarno-dogajaškega stališča celo manj privlačna kot Ples.

A zopet, komur westeroške prilike dogajajo bolj kot žalobni jesenski vsakdan, bo pojedel tako eno kot drugo zgodbo. Vsaj če poseduje solidno znanje angleščine in je pripravljen plačati nemajhne solde za kup drugih pripovedk, ki ju spremljajo v obeh antologijah.

Bedaček Dunk, zabit kot deske v plotu

Če od Viteza pričakuješ enako dobro prozo in vznemirljivost dogodkov kot v temeljni knjižni seriji, boš razočaran. Dunk ni razdelan lik, medtem ko je Egg še otrok in kot tak precej nezanimiv. Tudi tisto, kar se jima dogaja, je nekam medlo. Zaman boš iskal dogodke na nivoju Rdeče poroke in škratovega očetomora.

Tako Dunk kot Egg sta bolj kot ne strugi, skozi kateri Martin usmerja svojo žgočo željo po popisovanju zgodovinskih prigod. Nekateri doživeti opisi bojev in v kali zatrta ljubezenska minizgodba so stisnjeni med dolge odstavke, kjer avtor našteva mnoge like pretirano sličnih imen. Nič čudnega ni, če zamešaš opazne targaryenske protagoniste, saj te vsi tisti Damoni, Daeroni, Aemoni, Aegoni in ostali delci množice silijo k delanju zapiskov ali sprotnemu brskanju po netu. Kaj šele, ko zgodba uvede na ducate drugih velikašev, pri katerih je treba opisati sleherno intarzijo na šlemu, drugače bi se svet podrl, in do zadnjega grižljaja orisati, kaj so gnada pri večerji izvolili požvečiti.

Svetla točka zbirke je pogled iz drugačnega zornega kota. Igra prestolov zgode in nezgode pripovedujejo skoraj izključno iz oči velikašev. Tyrion, Arya Stark, Sandor Clegane in ostali trpljivci so modre krvi, tudi Mezinček je premožen. Pravzaprav sta edini kolikor toliko deprivilegirani osebi zala Brienne in omamno dišeči Njuh, čeprav imata oba noblesno ozadje. Dunk je po drugi strani nizkega rodu in nesamozavesten, kar da knjigi drugačen pridih. Junak si očita, da je bedaček, kar je posledica zasmehovanja, ko je bil majhen, ter se v družbi plemstva počuti nelagodno.

Toda avtor se ne pustiti motiti, da ne bi skozi visokega, močnega klativiteza nenehno razkrival razširjenega univerzuma. Medtem ko se Dunk ubada z malimi problemi, kot je lastno preživetje, se okrog njega suče vrtinec dogodkov, ki krojijo usodo Zahodnjega. Zaradi tega v zbirki ni ne tako osebnih pripovedi, kakršnih smo vajeni iz Pesmi, ne historičnih popisov, kakršne je MaR.R.tin udejanjil v drugih antologijah. Nekje vmes je.

Knjigo sem sicer prebral, vendar ne na dušek in s takim zadovoljstvom, kakršnega sem čutil pri Igri prestolov ter naslednicah. Enostavno je premalo osredotočena in preveč razvlečena, da bi navdušila, zlasti pri tretji noveli, ki je prava jara kača. Najbolj me je naprej vlekla mastna, izborna slovenščina Boštjana Gorenca, ki z arhaizmi in ritmično poetiko ustvarja svojstven občutek, v maniri Štoparskega vodnika boljšega kot pri originalu. Denimo s povedmi, kot sta *"Tyrožan z viličasto modro brado je prodajal bogato okrašene šleme, krasne fantazijske stvarce, oblikovane kot ptice in zveri, cizelirane z zlatom in srebrom"* in *"Nad vsemi sta plapolala kraljeva zmaja na kot noč črnih poljih: mogočna troglava zver kralja Aerysa I. Targaryena, rdeča kot plamen, in bela krilata furija, ki je bruhala škrlatni ogenj."* Bodo pa s knjigo prejkone zadovoljni tisti, ki jim je dežela Westeros drugi dom in se ne morejo nasititi pustolovščin v njej. Branje wikijev vseeno ni isto kot literarna izkušnja.



Prvi povesti iz zbirke, Klativitez in Zapriseženi meč, sta že pred časom izšli v risani obliki. Najprej kot posamični zvežčiči in nato še kot stripalbum. Risbo je prispeval Mike Miller, ki je sodeloval tako z Marvelom kot z DC Comics. Vsebina je nekoliko okrnjena, a dejansko povesti zato lepše tečeta.



Besede iz brade

Eden bolj privlačnih elementov nove Martinove zbirke Vitez iz sedmih kraljestev je slovenski prevod. Sneti opravi krajši pogovor z njegovim avtorjem, serom Boštjanom Pižamo Stricem-Bedancem iz kranjske plemiške hiše Gorenc. Njihove besede so "Skrijte čtivo in pivo!"

Tistega trenutka se spomnim, kot bi se zgodil včeraj. Na avtobusu iz prestolnice v vukojebino sem že v tretje začel brati A Game of Thrones in po tistem nič manj kot perfektnem uvodnem poglavju, ko nastopaškemu vranu hodci vzamejo mero, me je prešinilo. Kaj, če bi jaz to prevedel?! Kar čutil sem, kako besede letijo vkup, kako slovenščina nadomešča Martinovo izpiljeno anglosaško prozo, kako razsvetljene podalpske množice požirajo to remekdelo. Oh, vznemirjenje! Ah, gradovi v oblakih!

Seveda nisem imel pojma, v kaj bi se s čim takim spustil, itak pa so bogovi besede hoteli drugače. Povest je v podalpski rek nazadnje uspešno prestavil moj poleg Gandalfa najljubši bradač, multipraktični Boštjan Gorenc, ki mu ni tuje marsikako področje. Rapal je, študiral in učil angleščino, urednikoval in pisateljeval. Trenutno največ prevaja in zabava gmajno s komičnimi nastopi, med drugim z lastno predstavo 50 odtenkov njive, kjer pove, da lahko dobro bičanje zraste le iz krepkega semena. Ali nekaj takega. Kljub pogostemu odrskemu udejstvovanju, Facebooku, tvitanju in kulturno-antropološki poddaji Glave, pa je še vedno našel čas za kakovosten prevod zbirke treh novih Martinovih zgodb v svetu Pesem ledu in ognja. O tem zdajle spregovoriva, bralec pa naj okuša pšenično germansko in kremasto belgijsko pivo, ki sta nama podmazovala jezika.

Niz Pesem ledu in ognja vse bolj zaznamuje besedišče z žlahtno patino, kar višek doseže v odvrtku Vitezu. Knjiga je naphana s babiško starikavimi, imenitno in srednjeveško zvenečimi izrazi, ki so mlajšim že povsem izginili iz ušes – intarzija (okrasni vložek), kamižola (oprijet kratek moški suknjič), oberoč (z obema rokama), škarnik (tram ostrešja) in tako dalje. Kje jih stakneš?

Najprej pomaga, da prebiram stare knjige in časnike, med drugim z enega svojih najljubših spletišč *Dlib.si.* Potem pa iščem po raznih virih. Nekaj doprinese Slovar slovenskega knjižnega jezika, nekaj slovensko-nemški slovar Maksa Pleteršnika iz zadnjega desetletja 19. stoletja, sloveč kot "zlata knjiga slovenskega besedja in slovenističnega slovaropisja." V njem z dvojnim iskanjem najdem kake staroverske besede, ki izpadejo nadvse primerno. Tu je tudi Enciklopedija orožja, kjer so imena za različne meče in sablje, ter slikanice za otroke, kjer so naslikani deli viteških oklepov. Ni pa enotnega slovarja srednjeveškega izrazja, obstaja le Besedje slovenščine 16. stoletja, kjer so besede naštete. Drugače terminologije nimamo poenotene, zato sem se moral odločati med različnimi viri.

Kakšna sta prevajalski postopek in kotiček?

Ko sem prevajal prvega Martina, sem še nosil knjige iz knjižnic in čitalnic, lastil pa sem si beden majhen monitor z razmerjem stranic 4 : 3. Kupil sem ga od nekega Sergeja Hvale v Grosuplju, ki me je seveda nategnil. Prasec. To se je na srečo spremenilo in na moji delovni mizi sta zdaj dva 24-palčna monitorja. Na levem imam odprt brskalnik s spletnimi slovarji, glosarji in wikiji, na desnem Wordov dokument s prevodom, Oxfordov angleško-angleški slovar (OED) in male ASPjeve slovarje. Izvirno besedilo je spodaj na stojalu za knjige, saj imam vedno skopiran ali ekološko dvostransko natisnjen tekst. S papirja prevajam tudi zato, da lahko zapišem opombo. Čeprav tega še nisem storil. Redno ažuriranih glosarjev vsega nimam, ker nisem najbolj organiziran. Izrazje si zapisujem, medtem ko mi imena manjkajo. Ko pride kako na vrsto, pogledam v prejšnjo knjigo, tudi zato, ker tako vidim sobesedilo in se spomnim delov zgodbe. Itak najprej v vsaki prevedem tiste zadnje strani, kjer so zbrane plemiške hiše in osebe.

Se ti zdi, da je Vitezovo besedišče v primerjavi z izvirnikom celo nekoliko preveč arhaično, tako da se originalni ton ponekje malce izgubi?

Veš, s tem je tako, da ton besedila ustvarjajo različne stvari. Martin ga recimo z raznimi vljudnostnimi frazami in drugimi rešitvami, ki v slovenščini ne delujejo. Zato to nemara nadomestim drugod. Nočem pa 'lajšati' prevoda in vstavljati bolj 'normalnih' besed, da bi bilo lažje za čitavca.

Kateri so tvoji recimo temu prevajalski zgledi?

Gor smo seveda rasli z Alojzem Kodretom in njegovo obdelavo Adamsovega Štoparskega vodnika po galaksiji. Nato je tu Aleš Berger s Queneaujevimi Vajami v slogu, za mlajšo generacijo pa Ana Barič Moder s takisto Queneaujevimi Modrimi cvetkami in Dahlom. Kajpak ne moreva mimo Branka Gradišnika, pri katerem bom šel proti javnemu mnenju in kot njegovo najboljše delo označil Alana Forda, ki ga je genialno prevedel. Na nekaterih mestih bolje kot Nenad Brixy, le da smo pač njega vajeni. Gospoda Gradišnik in Moder imata nepredstavljivo bogat besedni zaklad, pri čemer sta vse to hranila v glavah. Je pa tu treba povedati, da so včasih delali predvsem na prevajanju pomena, pri čemer se je izgubljal slog. Če vse prevedeš v nekem visokem jezikovnem registru, se to izgubi, ampak taka je bila jezikovna politika po drugi svetovni vojni. Oče Huckleberryja Finna v originalu govori docela kmetavzarsko, v slovenskem prevodu pa je slišati, kot da ima dva doktorata.

Ko sva že pri Gradišniku, kakšna je zgodba o tem, da ene od knjig v nizi Pesem ledu in ognja nisi prevedel ti, marveč on?

Res je, tedaj je vskočil dežurni vskakovalec Branko. Enostavno mi je zmanjkalo časa, saj sem pri Mladinski knjigi nastopil uredniško službo, ki je terjala svoje. Z Gradišnikom sem bil usklajen in je ohranil skoraj vse moje prevodne rešitve, le nekaj jih je zamenjal, recimo Vršac v sedlu namesto moje Gore, ki jezdi. Te sem potem sprejel za naprej, tako da vse štima. Mogoče bi danes vzel kar Goro v sedlu, ki bi bil kot Jack Nicholson med vitezi.

Ti je avtor pri prevodu kaj pomagal ali si bil prepuščen samemu sebi? Za nekatere vem, da so tako prijazni.

Nič. Martin ne nudi pomoči, niti mu jaz nočem utrujati po e-pošti z malenkostmi. Bi bil še kriv, da bodo Zmajčki prišli dve leti kasneje. Tako ali tako je Martin na internetu dodobra obdelan, od wikijev prek forumskih debat do spletišča Westeros.org. Tu najdem družinska drevesa z odgovori na kočljivosti, kot je stavek "He rode into battle with his sons," pri katerem ne veš, ali sta bila to dva sinova ali več njih. Ko sem pisatelja o tem baral v živo med obiskom v Sloveniji, je rekel, da naj kar napišem v množini, bodo pa v slovenščini ti junaki bolj plodni.

Kakšna je potemtakem uredniška vloga?

Zna biti velika. Osebno imam srečo tako z urejanjem kot lekturo. Sploh pri zadnjih dveh knjigah in pri teh kratkih zgodbah, kjer sem imel isto lektorico. Ta sama predlaga kako starinsko besedo, na primer colnar za carinika. Dobro je, da je uredniška oseba del tega sveta, da ne uleti kar od nekje za krajši čas, ampak pozna like, zgodbo, izrazoslovje. Tako mi lahko pomaga.

Se da od knjižnega prevajanja živeti?

Sem starving artist, stari. Starving artist.

Čakajoči na Grand Prix 3

Tehnologije in življenje se spreminjajo, napovedanih iger pa se enako radujemo kot pred poldrugim desetletjem. LordFebo se spominja starih vremen.



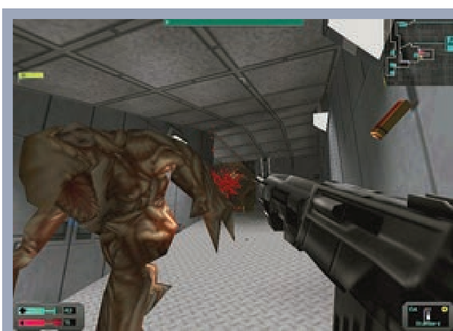
Septembra smo bili sejmarski tudi leta 1999. Takrat se je odvil londonski šov ECTS, kjer je največ pozornosti pripadlo razvpiti Geoffovi formuli Grand Prix 3, tretjemu delu Warcrafta in odvrtku niza Command & Conquer, prvoosebni streljanki Renegade. GP3 je bil ob izidu pol leta kasneje sicer dobra simulacija, a ni pustil enako nadmočnega vtisa kot dvojka. Renegade se je prav tako izkazal za zgolj soliden izdelek, ki je kmalu utonil v pozabo. Realnočasovka Warcraft III se je seveda z najbolj sijajnimi črkami vpisala v kronike, a četudi ga je Blizzard napovedal za prihodnje leto, je izšel šele poleti 2002, torej dve leti in pol kasneje. Odtlej ne dajejo več obljub. “When it's done.”

Čeprav se v sodobnem svetu, ko smo na liniji nenehno in to superhitro, sploh ne spomnimo drugačnih časov, so ti bili še ne tako davno nazaj. V Jokerju 74 smo 'testirali' različne ponudnike interneta, med njimi mnogo imen, ki ne obstajajo več, recimo K2, Kiss in S5. ISDN je sicer s svojimi 64 kilobiti nišno že obstajal, toda osredotočili smo se na analogni klicni dostop. Saj veste, na onega, ko modem najprej vrti številke, nato cvili kot zmrznjen maček na cirkularki, nakar ti čez pol ure začne telefonski dvojček butati po vratih, ker ne more nikamor klicati. Če smo kratke demote downloadali s 4 kilobajti na sekundo in nam pri tem ni linija dol padla vsako uro, je bil to že uspeh. Irc, Kvaka pa nage babe, tako smo zabijali cajt na netu, dočim so imeli do wareza dostop le najbolj posvečeni. In še to so bile okrnjene igre, oropane filmčkov ter govora. Tedaj seveda še ni bilo torrentov, niti Facebooka, YouTuba in podobnih novodobnosti. Še Google je bil v plenicah in v svoji beti le eden od mnogih iskalnikov, ki smo jih predstavili v reviji. Na prvem mestu je bil tisti čas Yahoo, ki v resnici sploh ni bil iskalnik, marveč imenik. Sledili so Altavista, Excite, Infoseek in Ask Jeeves. Ter Slowwwenia! Polovice ne pomnim niti sam.

Ob listanju mnogih opisov in testov, med ostalim čisto novega AMDjevega procesorja athlon in hecnega voodooja 3 3500 z bajsastim avdio-video kablom, mi pade v oko reportažica s češke predstavitve novega Command & Conquera. Tja je Snetega peljal EA, dogodek pa je bil vzhodnoevropskim novinarjem primerno – češki. En tank, dva vojaška kamiona, par bab v uniformah, sod piva in šotor, v katerem se je moral naš človek boriti s trumo Poljakov, da je lahko preizkusil hotno igrico. No, danes nas založniki ne povabijo nikamor več. Emerging market, pač.



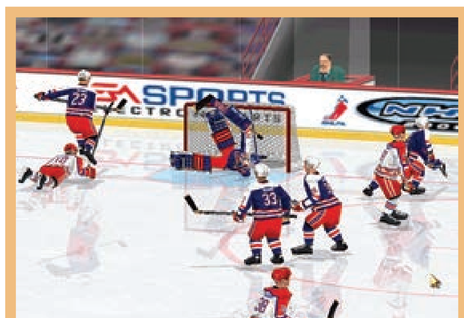
Novi rod, ki lola, wowa in coda, ne pozna tročrkovnic GDI in Nod. A svojčas sta bili to frakciji, proslavljeni bolj kot danes Horda in Aliansa. **Command & Conquer** je ključna besedna zveza, konkretno pa smo takrat opisali dvojko, **Tiberian Sun** (90). V tej realnočasovni strategiji so se Združeni narodi ponovno vojevali s Kanovimi terorističnimi tanki. Misije so 'vlekle kot vrag' in večigralstvo je postalo polnopraven sestavni del. Igra je dandanes zastonj.



Kaj imata skupnega Deus Ex in Bioshock? Obema je bil navdih **System Shock 2** (92), kultni spoj prvoosebne streljanke, frpjke in še grozljivke. Pahnil nas je v okrvavljene hodnike vesoljske ladje, polne renčanja zombijskih gnusob. Za preživetje smo si morali v glavo vtikati čipe in se povezati z umetno inteligenco SHODAN, slovitim negativcem iz enice! Napeto vzdušje in trpka pripoved sta avtorja Kena Levina postavila na igričarski zemljevid.



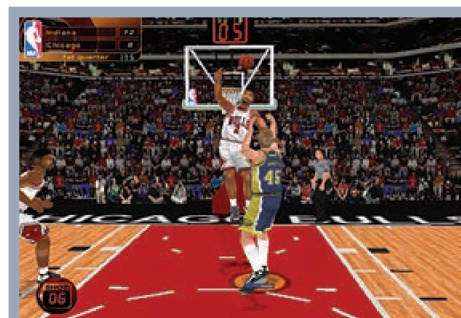
Silno takratno priljubljenost akcijskih strategij dokazuje tudi **Age of Empires II: The Age of Kings** (92). Pričeli smo s pazantom, ki je nabiral hrano in žagal les, kmalu pa smo zidali gradove, katapulte in ladjevje ter zavojevali mejaške dežele. Vključena je bilo trinajsterica narodov, od Keltov prek Tevtonov do Japoncev, vsaka seveda z lastnimi enotami in arhitekturo. 2D-grafika in uravnoteženost sta se dobro postarali, zato so lani igro uspešno poizdali.



Veste, da je **NHL** štartal z letnico 95? Letošnji je potemtakem dvajseti po vrsti! Tisti s pripono **2000** kljub milenijski označbi ni prinesel hudega premika, marveč je zvečine le spoliral in nadgradil elemente predhodnika. Dičil se je z izvrstno podobo in animacijo, dinamična kamera in komentator pa sta ustvarila verno vzdušje. Vseeno je bila ocena 91 nekam pretirana, kajti tedajšnji opisovalci športnih iger so pisali vse preveč navdušensko.



Ni treba vedno dirkati s ferrariji po tazaresnih progah, marveč zna biti šibanje z malim avtočkom po sekretni deski (Micro Machines), s kamenodobnim mopedom med vulkani (BC Racers) ali pravljičnim gokartom (Mario Kart) celo še bolj zanimivo. To je dokazal tudi **Re-Volt** (85), dirkalnica modelčkov na daljinsko vodenje. Drveli smo po trgovini z igračami, ladijski palubi in muzeju, zdrsavali na madežih olja, pobirali turbo ter se res fino zabavali!



Največji tržni delež športnih iger si reže EA Sports, fuzbal izdaja še Konami in košarko 2K Sports. Včasih pa je bilo hokejev in žogalnic kar precej. Ena takih je bil **NBA Inside Drive 2000** (85), Microsoftov parketni poskus. Šlo je za resno, a nedodelano košarko brez večigralstva in kariere. Solidno oceno si je prislužila le zaradi polovične cene (in nekritičnosti opisovalca). Zgodbo je Microsoft nadaljeval z nekaj izdajami za prvi xbox, nakar je obupal.

254

- GIB RAMEN, SKOMIZG
- DROBNA BURŽOAZIJA
- OČRT, OPIS
- STARI DEL MARIBORA
- HRVAŠKI SMUČAR. TRENER KOSTELIĆ
- LEPLJIV IZCEDEK IGLAVCEV
- AMERIŠKA IGRALKA BLACK
- STAROGRŠKA KOLONIJA
- DEL LJUBLJANE
- IZTOK MLAKAR
- ZOPRN, SLAB ČLOVEK
- BOGOSLUŽJE
- ORANŽADA
- KRATKO IZRAŽENA PROGRAM. MISEL
- GESLO IZHAJA IZ SLIKE
- DNEVNI METULJ Z LISASTIMI KRILI
- SANJA DOLEŽAL
- LIČILO ZA VEKE
- ▽
- ▽
- SLOVENSKI KARDINAL (FRANC)
- VAS NA KOČEVSKEM
- NENADNA SMRT
- DELO, OPRAVILO
- URJENJE, VADENJE
- KRAJ ZADETJA ŽIVALI
- RADIJSKA NAPOVEDOVALKA KOROŠEC
- MANJŠI KAVELJ
- KOLOMAZ (LJUDSKO)
- GEOM. LIK, KI IMA 8 KOTOV, OKTAGON
- NEPRETRG. VRSTA TOČK, LINIJA
- PRIPOMOČEK ZA POVEČANJE SILE
- BRITAN. PEVKA SADE
- SAMOGLASNIK
- ZDRAVILO ZA DEPRESIVNE BOLNIKE
- ŽIVEC
- KARLI ARHAR
- TOMO ČESEN
- LISAST VOL
- VEČNOST
- STAR SLOVAN
- PODZEM. ŽUŽKOJED
- IZPITJE NA DUŠEK
- GEORGE ORWELL
- MIT. BIVAL. UMRLIH
- NAŠA GLASBENA SKUPINA
- ODLIČEN ŠPORTNIK, ŠAMPION
- OKVARA, DEFEKT
- OGRODJE ZA TRTO, BRAJDNIK
- NEON
- REKA V SLAVONIJI, PRITOK LONJE
- REZINA, KOS
- VEŽBA, TRENING
- STOŽČASTI STROJNI ELEMENT
- DELAVEC V TKALNICI
- PREDMET OVALNE OBLIKE

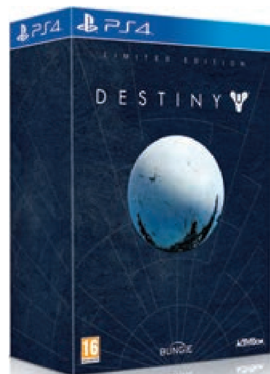
S CoD-megabloksi se bodo špilali: Miha Šlebir iz Ljubljane, Goran Borovnik iz Prebolda, Simon Mezgec iz Materije. Rešitev: ZAKLEP.

Izžrebanci kražke: Žan Dovč iz Ljubljane, Ljubomir Radič iz Postojne in Katja Hvastja iz Kopra. Rešitev je bila: GALAKTIČNI REDARJI.

Geselj, ki izhaja iz kražkine slike, napiši v glasovnico, ki jo poišči na rumeni stranki *Joker.si,* do 7. oktobrija inkluzivno. Nagrade obstajajo.

KVIZNIK USODE

Znanstvenofantastičnih prvoosebnih streljank se baš ne tare, sploh takih z visokim proračunom, neomadeževanim pedigrejem in obljubami o prelomnosti. Zato je konzolna skupnost tolikanj bolj nestrpno pričakovala Destiny, ki je izšel 9. septembra. Gre za nažigačino v Halu podobnem univerzumu, kjer mogočni vojščaki branijo človeštvo pred aliensko pogibeljo in se množično udejstvujejo v odprtem, večplanetnem svetu. Izdelek za stare in nove konzole je bil nazarensko razpvit že pred izidom, vložki pa so velikanski in pričakovanja takisto. Noriji se lahko pridružiš docela brezplačno, če boš izžreban v tejle nagradni igri. Do 7. oktobra vnesi rešitveno geslo v glasovnico na spletni strani Joker.si in nemara boš pridobil navadno edicijo špila oziroma ta nazarensko drago specialno. Veš, da boš to storil. To je tvoja Usoda.



1. Ključen Destinyjev element je …
u) živo vesolje z nepredvidljivimi dogodki
e) res nadmočno mahedrajoči plašči na človečkih
s) revolucionaren prvoosebni pogled – IZ OČI!
i) “UNGH!”” oglašanja umirajočih

2. Avtorji Destinyja Bungie so se proslavili s serijo Halo, še prej pa z macovo igro …
r) Quake
b) Infinity Blade
a) Leisure Suit Larry
s) Marathon

3. Destinyjevo prizorišče je naš sončni sistem. Prvi planet je Merkur, zadnji pa …



z) Pluton
o) Neptun
k) Mars
n) Proksima Kentavra

4. Za glasbo je zadolžen Martin O'Donnell, avtor kultne Halove melodije, pomaga pa mu megazvezdnik …
č) Snoop Dogg, yo
žnj) kibernetsko oživljen Michael Jackson
d) Paul McCartney
f) Justin Timberbieber

5. Najpogosteje prednaročena igra v zgodovini je …
n) jejhata, prav Destiny!
a) ne pa ne, The Sims
r) Watch Dogs so
t) emmmm, Diablo?

6. Očitna navdiha za Destiny sta bila:
š) Lolek in Bolek
o) Star Wars in western
l) Tolkien in Martin
c) ogenj in meč

DREK ZA MOŽGANE

Zelo mi je žal, Gregurec, ampak s prikazanim znanjem vam ne moremo priznati opravljenega predmeta. Biologija je eden temeljev, na katerih sloni celotna znanost, vaše znanje pa ne dosega minimalnega standarda. Morali boste ponavljati letnik. Hvala in nasvidenje."
Zadnjih besed niti ni več slišal, saj se je že napotil proti vratom. Točno je vedel, da bo popravca pogrnil, vsaj dokler jih bo biologijo poučevala ta prekleta kača. Že med šolskim letom se je iz njega odkrito norčevala in mu posmehljivo zastavljala navidez enostavna vprašanja, na katera je po njenem vedno odgovoril napak. In že takrat mu je povedala, da če bo le mogoče, letnika ne bo izdelal. Ni mogel pozabiti privoščljivega režanja, ko je videla, da ima štiri popravce. In prva dva je naredil brez težav.
"Te je fuknila, a?" je zaslišal s svoje desne. Tam je sedel Goran in brskal po matematičnem delovnem zvezku. On jo je letos odnesel samo z dvema nezadostnima in angleščino je začuda spravil skozi. Na matematiko je še čakal, preizkus naj bi se pričel šele čez dobro uro.
"Ma ko jo jebe, kuzlo zahojeno. Celo leto me je imela na piki in me jebala. E, jaz pa ne jebem njenega predmeta. Naj mi en razloži, kaj mi bo v lajfu koristilo fukarjenje paramecijev in Mengelejevi poskusi!"
"Misliš Mendlove?"
"Ne mi zdaj še ti, Mendel, Mengele, Irak, Iran. In če rečeš, da parameciji ne fukajo, ti zatlačim knjigo v šupak!"
"Ej, izi, stari, sam dejstvo je, da si dejansko največji antitalent za biologijo na šoli. Ni vsega samo stara kriva."
"Raj matko vpraš, koliko sem se spoznal na biologijo, ko sem ji ga vtaknil!"
"Kaj pa še imaš za nardit?"
"Zdaj nič, še enkrat v tretji letnik. Stara bo spet spuščala kot Plečnikove zapornice. Ko jebe še njo. Pejd, greva enga namotat, tole me je čisto fuknilo s tira."
"Stari, ne vem no, rad bi naredu tole mato ..."
"Kaj si se zdaj uprpil, če ne boš, bova vsaj sošolca. Itak imaš še koliko, dve uri do izpita? Pitagorovega izreka tačas ne bodo iznašli nanovo!"
Družno sta se odpravila v park ob telovadnici, kjer je nekaj dreves dajalo prijetno senco in predvsem zaklon pred nepovabljenimi očmi. Matematična vadnica je začasno postala podlaga za mešanje zelenih in tobačnih delcev in kmalu sta puhala gost dom.
"Še dobro, da je bolj kot ne perje, imam res šanse, da naredim to matematiko."
"Ma daj, kaj boš imel od nje. Stari, ja vidiš, da od šole nimaš ničesar. Dnar je važen. Če rabiš diplomo, že najdeš enega napiflanega idiota, da to naredi, kar mora bit narejeno. In to dobesedno za drobiž. Biznis je tisto, kar šteje. Če maš keš, te noben ne vpraša za šolo!"
"Ma ja, ni drugega kot ena pizdarija. Starci nas v šole vtikajo, da se lahko sami fukajo doma, ko nas ni."
"Ja, in tisti s šolami so bedniki. Tako kot ta kurčeva bajla. Nedojebana, potem pa frustracije izživlja. Najraje bi ji nekaj ušpičil, preden vsemu temu rečem adijo."
Goran je kljub varstvu krošenj nezaupljivo pogledoval naokoli, kot da bi pričakoval, da ju bo vsak trenutek nekdo zasačil. Zato je tudi videl labradorca, ki si je taista drevesa izbral, da bi se olajšal. Dregnil ga je:
"Ej, lej cucka! Ji neseva frišen pasji drek v kateder? Šola bo zdajle še cel teden zaprta. Si predstavljaš smrad v učilnici?"
"Ne, imam boljšo idejo. Veš, kaj smrdi bolj od pasjega dreka?"

* * *

Smuknila sta po opustelem hodniku. Večina učencev, ki so ravno tako morali del počitnic nameniti učenju, je svoje že opravila. Tisti, ki so še čakali na zadnjo priložnost, pa so se kot maloprej onadva porazgubili naokrog šole. Profesorji so se bržkone prekajali v zbornici.
Kljub temu pazljivost ni bila odveč. Greg je pokljukal vrata biološkega kabineta in na njuno veliko veselje so se odprla. V sobi ni bilo nikogar. Še k sreči, kajti pripravljenega nista imela nobenega izgovora. Hitro sta smuknila noter.
"Okej, kam, za največjo učinkovitost?"
Oči obeh so se najprej usmerile proti akvariju. Vendar sta idejo opustila, ker je bil previsok; potrebovala bi lestev. Goran je že iskal nekaj primernega, s čimer bi vlomil v predal v katedru, ko je začutil trepljaj na rami. Obrnil se je in se znašel iz oči v dupline z lobanjo šolskega okostnjaka.
"Bu!"
Proti svoji volji mu je ušel krik, a ga je enako hitro udušila Gregova roka na ustih.
"Pššt! Tiho bodi!"
"Kaj me pa strašiš, idiot!"
"Ne, stari, to je to! Se spomniš, kako mi je pred počitnicami povedala, da imam drek namesto možganov? Evo, ga bo dobila nazaj!"
"Model, ti nisi normalen," je skušal ugovarjati Goran, a mu je že ob sami ideji šlo na smeh. Nekaj takega si tista mrha res zasluži. Drek namesto možganov! Kakšna ideja! Greg, ki je odložil koščeno glavo na kateder, si je že odpenjal hlače.
"Primi jo."
"Fak of, stari, ne bom ti držal lobanje pred ritjo!!"
"Kaj misliš, da lahko ciljam?? Vsaj tako jo nastavi, da ne bo šlo mimo!"
Čez trenutek je dodal: "Pa pokrov snemi!"
Goran ga je že hotel popraviti, da lobanja nima pokrova, marveč teme, a se je pravočasno ugriznil v jezik. Razlagati Gregurcu osnove anatomije bi bilo kot okostnjaka učiti jedrske fizike. Nemara teže.
"Daj še papir."
Mehko klobaso je spremljal neubran zvok uhajajočih črevesnih plinov in po kabinetu se je razširil agresiven vonj.
"Madona, kaj si pa žrl! Nas bodo Američani obtočili, da imamo orožje za množično uničevanje!"
"Pristna domača roba, modelček, stara je včeraj kuhala sarmo!" Zapel si je hlače in z dvema zloženima kosoma papirnate brisače odnesel lobanjo v učilnico.
"Tako, naj diši in se razvija drekmožganska kurbarija," je zadovoljno zrecitiral, medtem ko je natikal zdaj dosti bolj polno glavo nazaj na model okostja. Nato sta jo hitro podurhala ven, se v smehu dregala pod rebra in šla vsak po svoje. Le da se je Goran čez kake četrt ure vrnil in znova sedel pred matematično učilnico.

* * *

Zadnji vikend pred začetkom šolskega leta je bil res buren. Kot da so se vsi odločili iztržiti še nekaj, preden se znova prične vsakodnevna monotonija. Koncert v parku je bil seveda dogodek, na katerem nisi smel manjkati, in tako sta Greg ter Goran znova naletela drug na drugega. Oba že konkretno pod vplivom raznoterih substanc sta takoj obudila spomine na avanturo.
"Kaj si res šel nazaj?"
"Ja, in naredil, si moreš mislit!"
"Na to se pije, stari!"
Steklenica se je umikala steklenici in ravno tako se je zmanjševala njuna presoja. Zato ni bilo čudno, da sta se zapletla s študenti, ki so prav tako uživali zadnje dni pred jesenskim izpitnim obdobjem. Beseda je dala besedo in Gregurc je seveda moral mahniti prvi. Na njegovo nesrečo je naletel na posebej srborite Štajerce in še preden bi mu kdo uspel priskočiti na pomoč, je dobil tako na gobec, da so mu iz ust v lepem loku odleteli kar trije zobje. Padel je kot pokošen. Nasprotnik mu je kanil nameniti še nekaj brc, a je Goran nemočno posredoval:
"Pusti ga zdaj, vidiš, da je koma!"
Začuda so bili študenti s krvavim davkom zadovoljni in so jo ubrali po svoje. Goran je skušal kolega spraviti k sebi, toda mešanica alkohola in bogsigavedi še česa, podkrepljena z udarcem, je bila preveč. Preplašeno se je pognal iskat reševalce. Ko pa se je vrnil z njimi, Grega ni bilo več.
"Očitno ni bilo tako hudo z njim," se je zarežal eden od reševalcev. "Dolžan si nam pijačo, ker si nas zvlekel sem."

* * *

Greg je mukoma odprl oči. Bleščava svetloba mu še nekaj trenutkov ni dala vedeti, kje je. Potem se je boleča belina počasi zjasnila v podobo kopalnice. Ležal je v banji, ves krvav in pobruhan. Očitno ga je nekdo dostavil domov in ga pustil na edinem kraju, ker se bo lahko očedil.
Nato je ugotovil, da to ni domača kopalnica. Zaslišal je glas in skušal obrniti glavo, da bi videl, od kod prihaja. Pa ni šlo.
"Mišični relaksant. Zelo majhna doza, nisem hotela, da te pobere. Ob vsem tistem, kar si že sam ruknil vase."
Glas mu je bil srhljivo znan.
"Lagala bi, če bi rekla, da ne bo bolelo. Ampak potem, potem boš pa morda končno enkrat v življenju koristen."
Zadnja stvar, ki jo je še zaznal, je bil smrad. Smrad njegovega lastnega telesa, ki se je topilo v tekočini. Drobna postava, skorajda scela zakrita z gumijastim predpasnikom, jo je zlivala po njem. Bolečine res skorajda hipno ni bilo več, kajti živčni končiči so bili požgani malodane v trenutku. Kislina, je pomislil. Ne zato, ker bi obvladal kemijo, marveč ker je gledal tisti francoski film o čistilcu.

* * *

Goran je po dobri stari navadi sedel v zadnjo klop. Sošolke so navdušeno čebljale o počitniških prigodah in druga drugi kazale fotografije na telefonih, tiste, ki jih ne naložiš na Facebook. Naveličano je frcal dragulje po ekranu in čisto preslišal, da je v razred prišla razredničarka. Šele ko ga je pod rebra dregnil sosed, je začudeno dvignil pogled.
"Saj vem, da imaš več pameti v telefonu kot v glavi," ga je ukorila razredničarka, "ampak mislim, da ti ne bo škodilo, če malo prisluhneš."
Že je poklapano pospravil telefon v žep, vesel, da mu ga ni zaplenila, ko mu je zastal dih.
Ob razredničarki je visel nov, bleščeče bel okostnjak, ki so mu manjkali trije zgornji sekalci.

Quattro



POGLEJ, KAJ IMAM. BRZOSTRELKO!
OH, NE.
ZDAJ PA UMRI! HA HA HA!
UBOGI JAZ!
RATATATA
OH, DA, KAKO ZELO UŽIVAM, KAKO ME VES TA MASAKER NOTRANJE IZPOLNJUJE, OKROG DIMELJ SE KAR ROSIM OD SLADKE ČUTNE RAZVNETOSTI!
RATATATA
UH, PA RAVNO ZDAJ MI ZMANJKA STRELIVA?!
KLIK KLIK KLIK
TUP
P.B. 2014
ALI JE TO LEPO, VAS JAZ ZDAJ VPRAŠAM? ALI JE TO MORALNO?
JAZ, KI SEM PO NARAVI PRISRČEN, KREPOSTEN IN TANKOČUTEN, KI ŠE SVOJ ŽIVI DAN NIKOMUR NISEM SKRIVIL NITI LASU IN SE ŽE CELO ŽIVLJENJE ZAVZEMAM ZA SVETOVNI MIR, PRAVICO IN RESNICOLJUBJE, ALI SEM SI JAZ TO RES ZASLUŽIL?
LE POGLEJTE, KAKO BO GLADINA PRETOČENIH SOLZA, TEH BISEROV MOJE BOLEČINE...
...VSAK TRENUTEK DOSEGLA VIŠINO POL METRA, ŠE DOBRO, DA DOLGO ZDRŽIM POD VODO, TAKO VAM POVEM; MOJE SVETO MUČENIŠTVO, TO TRPLJENJE IN TA NEOMAJNOST ENEGA SAMEGA PRAVIČNIKA, TO BO ODREŠILO SVET, V TEH ZADNJIH BRIDKIH TRENUTKIH ZATO OSTAJAM PONOSEN, SREČEN IN IZPOLNJEN Z LJUBEZNIJO! ♡♡ HURA, ZMAGA, ADIJO!


LEGO

